Joystick

6,50 DM 52 Ös 6,50 sfr

Alles was Computern Spaß macht

2 DMV 2. Jahrgang Februar 1989



Roger Rabbit:
– Ein Hase räumt auf

Konsolen:
– Neue Cartridge Games für Sega & Nintendo

Aktuell:
– Fantasy Star – eine epische Legende

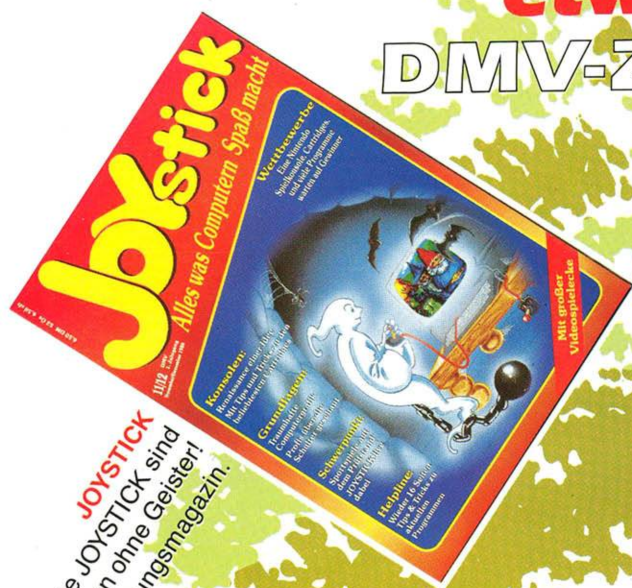
Helpline:
– Von Sherlock bis Questron Spieletips für Verzweifelte

Wettbewerb:
– Sega macht Dampf – gewinnen Sie sechs exklusive Cartridges!!!

unabhängig systemübergreifend

Für jeden Computerfreund etwas dabei

DMV-Zeitschriften



JOYSTICK
Spiele ohne JOYSTICK sind wie Pacman ohne Geister! Das Unterhaltungsmagazin.



DOS International
Lesen Sie "DOS" – liegen Sie richtig. Für Anwender und Programmierer aller PCs.



PC pur
Einstiege und Grundlagen müssen verständlich sein. PC-Neulinge wissen das zu schätzen.



WINDOW
Anspruchsvolle Software setzt professionelles Arbeiten voraus. Das Magazin, das neue Maßstäbe setzt.



PC Amstrad International
Die Nummer Eins, wenn es um CPCs, PCW Joyce und PC 1512/1640 geht.



TOOLBOX
Die Fachzeitschrift für Programmierer. Alternative für alle modernen Sprachen der modernen Computersysteme.

DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege

EDITORIAL

Es... ist lange her, daß man Computerbesitzer, also potentielle Spieler, mit Space Invaders oder vergleichbar flachen Spielen ködern und zum Softwarekauf bewegen konnte. Es war die hohe Zeit solcher Computer wie ZX 81, des scheinbar unsterblichen Spektrums und des legendären VC 20 von Commodore.

Nur die allerwenigsten dachten damals daran, mit diesen Maschinen zu spielen. Nur zaghaft erkundeten Programmierer das Innenleben und die Möglichkeiten der einzelnen Geräte.

Bis irgendwann einmal zwischen Biorhythmen und Sinusberechnungen die ersten Computerspiele sprossen. Wie die Hardware, so war auch die Software jener Tage - aus heutiger Sicht - alles andere als überzeugend. Aber die größten Erfolge erzielten die Heimcomputer nicht wie erwartet in Hochschulen und Universitäten, sondern bei der Jugend.

Als dann der C-64 zunächst als preiswerte Profimaschine und mit immer weiter sinkenden Preisen als erschwinglicher Heimcomputer auf den Markt kam, war der Damm gebrochen, und eine Softwarewelle ohnegleichen schwappte über eine wild wuchernde Computerszene im privaten Bereich herein.

Die Programmierer hatten inzwischen auch gelernt, den Heimcomputern Dinge zu entlocken, die nicht einmal die Hersteller der Maschinen für möglich gehalten hatten.

Die Softwareproduzenten schossen, besonders in England, wie Pilze aus dem Boden. Wer auch nur halbwegs in der Lage war, ein Basicprogramm zu erstellen, das von weitem wie ein Spiel aussah, versuchte, sich mit einem eigenen Label selbständig zu machen.

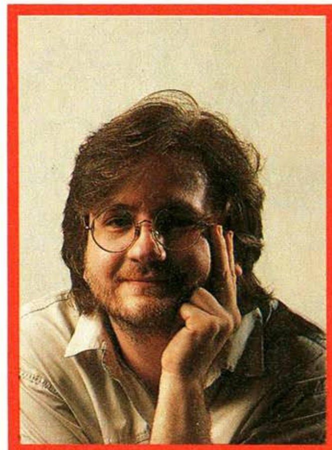
Tatsächlich gelang es auch einer ganzen Reihe von Leuten, ihre Idee durchzuziehen und sich eine eigene Softwarecompany aufzubauen. Neben vielen phantasievollen, neuen Spielen gelangte auch unglaublich viel Schrott in den Handel.

Nach einer euphorischen Phase, in der Software ohne Ansehen der Qualität gekauft wurde, folgte ein Prozeß, in dem der Softwaremarkt bereinigt wurde, und nach dem Motto 'Die Guten ins Töpfchen und die Schlechten sonstwohin' gab es bald nur noch eine kleine Schar Softwarelabels. Dort wurde Software immer aufwendiger produziert. Die ersten Flugsimulatoren mit echter animierter Grafik kamen heraus, Textadventures lernten mit ihren Benutzern in ganzen Sätzen im besten Umgangsenglisch zu kommunizieren, und die ersten Rollenspiele fesselten ihre Spieler wochenlang an den Computer.

Die Computerbesitzer hatten sich entschieden. Die große Mehrheit unter Ihnen wollte nicht noch mehr flache, einfallslose Spiele. Immer komplexer wurden die Spielideen und immer höher die Ansprüche der Benutzer.

Schon bald reichte es bei einer Flugsimulation nicht mehr aus, nur fliegen zu können; spezielle Extras wurden ersonnen, um die Spiele immer attraktiver zu gestalten.

Den nächsten Meilenstein der Unterhaltungssoftware-Entwicklung stellte eigentlich die weitere Verbreitung der Floppy-Disk dar. Nachdem sich die Infrastruktur der Computerbesitzer dahingehend gewandelt hat, daß große Stückzahlen von Diskettenlaufwerken in Betrieb waren, begannen auch die Softwarehäuser, zunächst vornehmlich amerikanische, spezielle Spiele für die neue Systemkonfiguration zu entwickeln.



Die Computerspieler rund um die Welt haben sich entschieden. Selbst wenn es sich um solche verhältnismäßig einfachen Spielkonzepte wie ein monotones Ballerspiel dreht, geht heutzutage ohne Extras nichts mehr. Ballerspiele kommen nicht mehr ohne Extrawaffen aus, Rollenspiele erreichen nicht selten den Umfang mehrerer Disketten, Adventures werden mit absolut genialen Grafiken versehen und Strategiespiele immer intelligenter.

Sicherlich hat nicht die Freigiebigkeit der Softwarefirmen die Entwicklung vorangetrieben. Es war das Votum des Computerbesitzers für Leistung und nicht für gefällige Augenwischerei.

Herzlichst Ihr

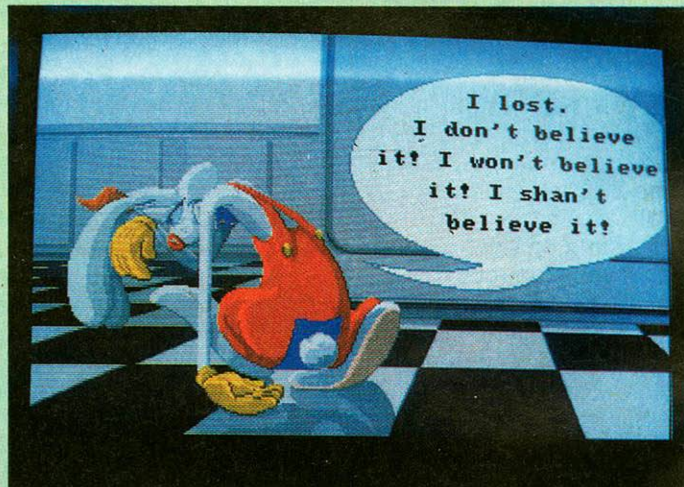
Heinrich Stiller

In diesem Heft

Berichte

Wettbewerb

Software Review



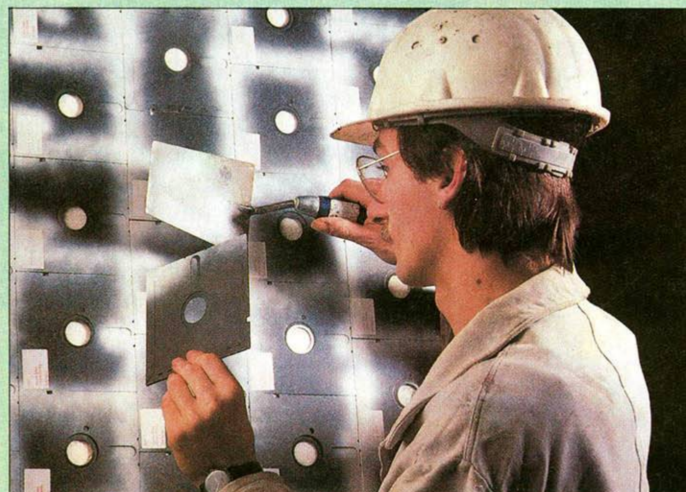
Who framed Roger Rabbit? Können Sie dem armen Roger helfen, Toontown zu retten?

S. 68

SEGA®

Sega gibt Volldampf. Gewinnen Sie einige Cartridges.

S. 96



Die PD-Baustelle unter der Lupe. Was es damit auf sich hat, lesen Sie ab

S. 100



Monster können jetzt auch durchs Telefon kommen. Seien Sie auf der Hut. S. 48


Fantasy Star. Das erste Sega-Rollenspiel! S. 88



Über den Wolken, wo die Freiheit noch grenzenlos ist. S. 28



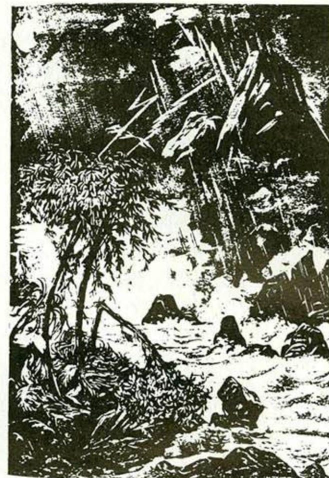
Cartridge Games

Public Domain

Helpline

Rubriken

BRIEFE



Das Forum für Ihre Meinung

Jeder hat was zu sagen! Meist besteht das Problem darin, den richtigen Gesprächspartner zu finden. JOYSTICK möchte Ihren Fragen, Ihren Anregungen und Ideen, Ihrer Kritik und Ihren Problemen ein Forum geben. Diese Seiten sind Ihren Briefen gewidmet, in denen Sie hoffentlich kein Blatt vor den Mund nehmen.
Die JOYSTICK-Redaktion freut sich auf Ihre Zuschrift.

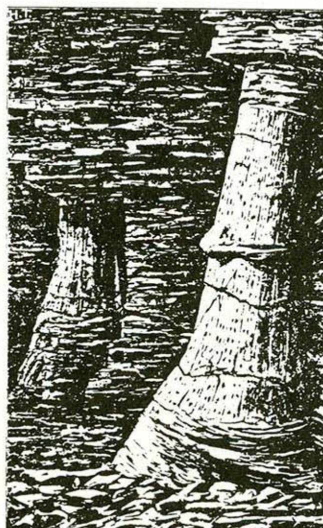
Apple – aus?

*Sehr geehrte Damen und Herren, auch wenn Sie das vermutlich wenig schockiert: Dies ist mein zweiter und widerruflich letzter Leserbrief - widerruflich für den Fall, daß auch Apple-Besitzer doch noch in die Zielgruppe des JOYSTICKs einbezogen werden. Auch in der zweiten Ausgabe ist in dieser Hinsicht mal wieder Fehlanzeige. Doch halt! Auf Seite 10, bei den News, da wird die Apple-Version von "Dondra" erwähnt. War das ein Versehen oder gar mit Absicht? Einen Testbericht biete ich erst gar nicht an: Da müßte man ja drunterschreiben "Screenshot: Apple II GS" - schrecklich! Aber immerhin könnten sich dann die Amiga- und Atari-Fraktionen in einer großen 68000er-Koalition verbünden und gemeinsam über den 65816 lästern (si vis pacem, para bellum). Daß die Apple-Versionen der Epyx-Games nicht genannt werden, ist schon nicht mehr verwunderlich. Noch ein Nachschlag zum letzten Heft: In Anzeigen in Frankreich kündigt ERE Informatique auch eine Apple II-GS-Version von "Captain Blood" an. Fragen Sie doch mal Ihren "Technical Support" bei Ariolasoft danach (früher hieß derartiger "Technical Support" bei Ariolasoft allerdings eher Promotion...). Die Fehler im Bard's-Tale-Bericht haben andere Leser ja offensichtlich auch bemerkt. Und noch etwas: Die Spiele "Wu Lung" oder das PD-Mah-Jongg haben mit dem echten Spiel Mah-Jongg (spielt man übrigens zu viert) soviel zu tun wie Rommé mit Skat: Nämlich nur die Spielsteine bzw. Karten. Was Sie da besprechen, sind Variationen des Spiels "Shanghai" (von Activison - neuer Name übrigens Mediagenic -, für Apple II GS, 8-Bit-Apple IIs, MS-DOS und vielleicht auch für andere Rechner...). Tja, man lernt eben nie aus. In der Hoffnung, nicht nur lästig gefallen zu sein, sondern vielleicht auch etwas zum Nachdenken angeregt zu haben:
mit freundlichen Grüßen*

Florian H. Delonge
München



Red.:
Natürlich sind Sie uns nicht zur Last gefallen, wir freuen uns über jeden Leserbrief (auch negative). Wir nehmen auch zu Ihrem Thema Stellung. Das erste Problem ist ganz einfach. Die Angabe, daß Dondra auch für Apple erscheint, war kein Versehen, sondern bewußt. Sehen Sie, wenn wir Angaben über ein System bekommen, erwähnen wir es auch. Die Schwierigkeit bei der ganzen Sache ist nun, das 70 Prozent unserer Presseinfos entweder aus Deutschland oder England kommen. Hier wird (leider) der Apple zu wenig beachtet. Ein Beispiel dafür ist, das z.B. auf der letzten PCS in London bei Activision (Mediagenic), die ja in Europa Infocom vertreiben, zwar die Atari-ST-Version von Battletech vorgestellt wurde, aber die Apple-Version, die Vorbild war (die ST-Version ist eine Weiterentwicklung der Apple-Version), nicht mit einem Wort bedacht wurde. Ihre Befürchtung, die ST- und Amiga-Besitzer könnten sich zusammentun, um gemeinsam über den 65816 herzuziehen, teile ich nicht. Zwischen den Besitzern dieser Geräte klaffen Welten. Es ist leider eine unumgängliche Tatsache, daß die deutschen Softwaredistributoren der Apple nicht im geringsten interessiert. Übrigens, Captain Blood wird in Deutschland nicht mehr über die Ariolasoft, sondern von der Fa. BOMICO vertrieben. (man lernt eben nie aus.)



Sega-Club

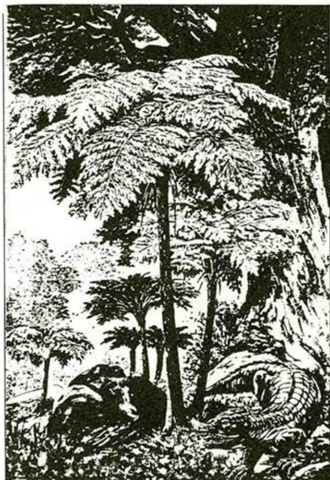
Sehr geehrte JOYSTICK-Redaktion, ich habe mir gerade zum ersten Mal Ihr Magazin gekauft und bin positiv angetan. Da ich mich aufgrund meiner Tätigkeit als Clubleiter im Bereich Sega, Nintendo und PC-Engine besonders über die Videospielseiten freue und glaube, daß viele Sega- und Nintendo-Besitzer Ihr Magazin lesen, möchte ich Sie bitten, unsere Adresse in einer der nächsten Ausgaben abzudrucken. Ich bitte Sie darum, da wir relativ neu im Geschäft sind und noch nicht allzuviele Mitglieder haben. Hier noch ein paar Anmerkungen zum Magazin: Die Tests sind meiner Meinung nach meistens sehr treffend. auch im Computerspiel-Be-

reich, doch ist mir Ihr Bewertungskasten zu unübersichtlich. Genauer: Die Punktangaben über dem Strich fehlen. Außerdem müßte sich Ihr Magazin auch mit dem neuen NEC-Videospiel, der PC-Engine, auseinandersetzen. Wenn Sie ein Statement unsererseits zur PC-Engine interessiert (wir sprechen aus Erfahrung), dann schreiben Sie uns doch einfach zurück.

The SEGA EAGLE Club
c/o
Andreas Knauf
Sander Str. 28
5060 Bergisch Gladbach 2

Red.:
Ihre Adresse haben wir hiermit abgedruckt. Zum Thema PC-Engine möchten wir folgendes sagen: Erstens, auch wir verfügen über Erfahrung. Wir werden auch demnächst etwas über die PC-Engine bringen, doch zur Zeit sprechen einige Dinge dagegen. Zum einen können wir den Platz besser für Sega und Nintendo gebrauchen. Zweitens gibt es die PC-Engine offiziell in Deutschland nicht. O.k., ein findiger Geschäftsmann importiert diese Geräte, aber es ist immer noch eine NTSC-Version, die Sie nicht so ohne weiteres betreiben können. Dadurch ist der Verbreitungsgrad eingeschränkt. Des weiteren ist die Zukunft der PC-Engine gar nicht mal so sicher, nicht nur in Deutschland, in Japan zum Beispiel ist NEC aus dem Geschäft ausgestiegen, da es sich nicht lohnt. Sollte es aber in naher Zukunft einen offiziellen deutschen Vertrieb und eine deutsche Version dieses Gerätes geben, werden wir auch darüber berichten. Im Moment hängen wir uns lieber an das Sega-16-BIT-Mega-Drive-System, welches schon in erreichbare Nähe gerückt ist. Es soll bereits im Herbst dieses Jahres hier auf den Markt kommen.

Kein Respekt?
Hallo JOYSTICK-Redakteure!
Als ich letztens die PCpur in die Finger bekommen habe, sah ich auf Seite 6, daß Ihr keinen Respekt vor der Technik habt... Wer sind denn die "Unbekannten", die ein Loch im Rechner so sinnvoll nutzen, daß die Gummibärchen und Bonbons nicht



mehr sinnlos am Joystick und unter der Maus kleben. Habt Ihr an Euren Arbeitsplätzen genausowenig Platz wie ich?

Fragen über Fragen...

Ich hätte da noch einige sinnvolle Erweiterung vorzuschlagen:
– Eventuell eine Schublade konstruieren, in der eine kleine Hausbar Platz hat.
– Wenn schon eine RAM-Erweiterung am Sch...1512, dann doch besser mit Kartoffelchips (die hinterlassen bei Systemabsturz wenigstens nicht so'n üblen Nachgeschmack!)
– Habt ihr schon mal gecheckt, ob ein CD-Player in die garstige Höhle reinpaßt? Ich meine, der Sound aus dem popeligen Lautsprecher reißt einen Midi-Freak nicht gerade vom Hocker...

Nein, also ein sinnvoller Ersatz für ein ausgebautes Laufwerk beim Sch...1512 (und das kommt gar nicht so selten vor, daß man das Gerät ab und an mal zum Service schicken muß) ist der herausgeschnittenen Abdeckung (beim Amiga 2000 kann man die abschrauben, und, wenn man die Nase voll



hat von 5 1/4-Zoll, wieder ordentlich zumachen) immer vorzuziehen.
In diesem Sinne, weiter so!

Martin Bömmel
7340 Geislingen

P.S.: Ich habe jetzt anstelle des gähnenden Lochs ein wackeliges 3 1/2-Zoll Gerät von NEC, wobei mir der Sch...1512 beim Einbau - weißderKuckuck - nicht sonderlich geholfen hat.

Red.:
Erstmal vielen Dank für das Lob und die guten Ideen, wie wir unsere Löcher in den Rechnern nutzen können. Zu Ihrer Frage, ob man einen CD-Player einbauen kann, können wir nichts Definitives sagen. Alles, was wir wissen ist, daß der Kollege von der PCpur, der dieses versucht hat, vom Laser absorbiert wurde und jetzt irgendwo in den RAMs seines Sch...1512 herumgeistert. Ihre Idee, eine Schublade für eine Hausbar einzubauen, können wir leider nicht aufgreifen, da wir während der Arbeitszeit keinen Alkohol anrühren. Wir hoffen natürlich, daß Sie auch weiterhin so gute Ideen haben und diese eventuell vermarkten können. Bis dahin wünschen wir Ihnen noch viel Spaß mit den Löchern in Ihrem Computer.

Alles Lüge?
Liebe JOYSTICK-Redaktion! Ich wende mich mit einem großen Problem an Euch. Im Frühjahr letzten Jahres las ich in einer großen deutschen Computerspielezeitschrift einen Bericht über das Nintendo-Entertainment-System und die vielen tollen Spiele, die es dafür gibt. (Gradius, Super Mario Bros. II, Castlevania und wie sie alle heißen.) Voller Freude besorgte ich mir als Spielefan natürlich sofort eine Nintendo-Konsole. Aber von Gradius etc. war nichts zu sehen. In der nächsten Ausgabe besagter Zeitschrift waren wieder tolle neue Spiele getestet. Natürlich habe ich weiterhin versucht, diese Spiele zu bekommen, doch nichts, einfach Fehlanzeige. Bin ich da einem Betrug aufgelaufen, oder was ist los?

Bernd Urban
Flensburg

Red.:
Dies ist ein Problem, daß wir nur zur Hälfte klären können. Einem Betrug sind Sie nicht aufgelaufen. Der Deutsche Generalimporteur für Nintendo (die Fa. Bienengraeber, Hamburg) hatte die Erscheinung der Spiele für Frühjahr 88 angesetzt, aber aufgrund der Lieferschwierigkeiten bei Microchips kam es auch hier zu Terminschwierigkeiten. Nintendo-Kassetten konnten nicht in der Zahl produziert werden, in der man sie brauchte. Da es Nintendo nicht nur in Deutschland, sondern weltweit gibt, werden natürlicherweise die Länder bevorzugt, in denen man mehr Kassetten verkaufen kann. De Fakto sieht es nun so aus, daß wir hier in Deutschland ca. 15.000 verkaufte Nintendokonsolen haben, in den Staaten aber gibt es 10 Millionen. Das da die Staaten bevorzugt werden ist klar. Ein Beispiel: Von Super Mario Bros. II wurden in den USA 10.000 Stück ausgeliefert und waren innerhalb einer Stunde ausverkauft. Hier würde es für 10.000 Kassetten doch etliche Monate dauern, bis man sie verkauft hätte.

Nicht wirklich real?
Sehr geehrte JOYSTICK-Redaktion, seit einigen Jahren nun bin ich begeisterter Computerfan und widme mich ausschließlich Simulations- und Strategieprogrammen auf dem C-64 und dem Amiga.
Was da so an Spielen angeboten wird, kann mich schon begeistern, jedoch fällt mir immer wieder auf, daß bei eigentlich guten und fachmännisch aufgebauten Simulationen haarsträubende Fehler auftauchen, die bei den Spieltests nicht aufgedeckt werden. Warum können sich die Herren Programmierer in ihren Simulationen nicht an die Realität halten? Hier einige Beispiele: (alles C-64)
1) Indiziertes Helikopterspiel von Microprose. Der feindliche Hubschrauber schafft es, durch einen Berg hindurchzuschießen und zu treffen. Der angeblich so moderne "Multi Million Dollar"-Helicopter hat mit seinen Sidewinders keine Chance.
2) Projekt Stealth Fighter
In der Simulation erreicht das eigene Kampfflugzeug noch nicht einmal "Mach 1". Die feindlichen Migs, die es im Luftkampf zu besiegen gilt, erreichen eine weitaus höhere Geschwindigkeit. So handelt es sich doch bei dem Stealth Fighter, dem Bild nach eindeutig um die "SR 71", das zur Zeit schnellste Flugzeug der Welt. Es wird außerdem nur als Aufklärer benutzt und ist für Luftkämpfe nicht geeignet.
3) Airline
Hier reichen einige Worte, denn das Programm ist total verbaut. Wo käme z.B. die Lufthansa hin, wenn sie pro Tag nur ein Flugzeug warten könnten.

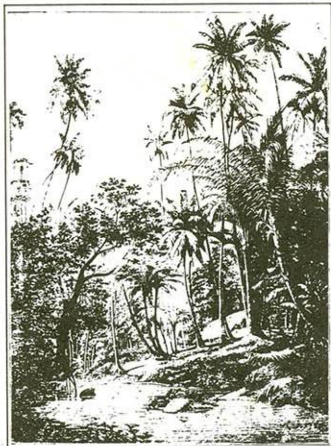


Es gibt noch weitere solcher Programme, die wirklich gut wären, wenn man sie wirklichkeitsgetreuer gemacht hätte, schade drum. Einige von ihnen werden demnächst auf Amiga umgesetzt. Hoffen wir das Beste.
Name und Anschrift der Redaktion bekannt.

Red.:
An Ihrer genauen Analyse kann man sehen, daß Sie sich wirklich sehr intensiv mit Simulationen beschäftigen. Natürlich ist es schade, wenn ein Hundert-Millionen-Dollar-Hubschrauber sich einfach so vernichten läßt. Da wir gerade bei den Helikoptern sind, lassen Sie uns doch mal ein Beispiel aus der Filmwelt nehmen. Airwolf ist sicherlich allen ein Begriff, man könnte ihn als Gegenstück zum G....ip nehmen. Laut Pilotfilm ist dieser Helikopter unverwundbar, bis auf eine kleine Stelle, nämlich der Tankeinfüllstutzen. O.k., mag stimmen. Kommt es nun zum Kampf, versuchen alle, diesen Einfüllstutzen zu treffen, daß da aber noch die Rotorblätter sind, daran denkt keiner. Vielleicht war das jetzt ein schlechtes Beispiel, ich gebe aber zu bedenken, daß der Airwolf nichts weiter als eine getunte Version eines normalen Bell Helikopters ist, er also theoretisch existiert. Zum Projekt Stealth Fighter möchten wir sagen, daß dieses ja eine angenommene Simulation eines Flugzeuges ist, das angeblich nicht existiert. Trotzdem ist es schade, daß gerade eine Firma wie Microprose, die sich die Realität ja riesig auf die Fahne schreibt, solche Fehler begeht.

Den Index auf den Index
Ich habe lange Zeit stillgehalten, doch jetzt reicht es mir. Ich möchte jetzt endlich mal meine Meinung zum Thema Indizierung loswerden. Ich weiß, es ist ein abgegriffenes Thema, aber trotzdem. Ich besitze sowohl einen Computer als auch eine Nintendo- und Sega-Konsole. Und

Leserbriefe



mich regt das alles auf. Da wird zum Beispiel ein Fliegerspiel, welches auf dem Film Top Gun basiert, indiziert. Das Spiel Afterburner darf aber weiterhin verkauft werden, obwohl es vom spielerischen mit T.. ..n identisch ist. (Ich schreibe den Namen des Spiels jetzt nicht aus, da der Film nicht verboten ist, das Spiel aber schon.) Und dann gibt es noch solche Spiele wie Wonderboy. Hier muß ein kleiner, fetter Junge mit einer Axt kleinen Negern den Schädel einschlagen. Wo bleibt denn hier der gute Geschmack? Ein weiteres Beispiel: Es gibt auf dem Sega-System ein Karatespiel, das sich um den schwarzen Gürtel dreht. Es ist auf dem Index, aber solche Spiele wie The Last Ninja, welches nicht gerade zimperlich ist, darf weiter verkauft werden.

Ich habe manchmal das Gefühl, daß die Leute von der Indexstelle Programme nach Namen indizieren und nicht nach Spielinhalt. Alles, was sich brutal anhört, muß weg. Mit der Indizierung soll ja erzielt werden, das Jugendlichen unter 18 Jahren das Programm nicht mehr zugänglich gemacht werden kann. An Personen ab 18 darf es weiterhin verkauft werden, aber es gibt ein Problem. Nach dem Gesetz dürfen indizierte Titel nicht erwähnt werden, das führt dazu, daß selbst Großhändler in ihren Angebotslisten (die nur an Händler gehen) indizierte Spiele nicht aufführen dürfen. Das ist doch Schwachsinn, denn sich z.B. bei Rushware als Händler eintragen lassen, kann nur, wer einen Gewerbeschein hat, diesen bekommt man nur mit 18 Jahren. Man sieht also, daß die ganze Praxis noch nicht so ausgereift ist. Zwei Fragen hab ich noch an Euch. Wenn Namen von indizierten Spielen nicht gedruckt werden dürfen, wie sieht denn dann der BPS-Report aus, sind dort alles Balken oder XXX für die Namen abgedruckt? Und zweitens, wie sieht es mit Doppelnamen aus, ich meine, wenn zwei Spiele denselben Namen haben, das eine auf dem Index ist, das andere nicht, dürft Ihr den dann bringen?

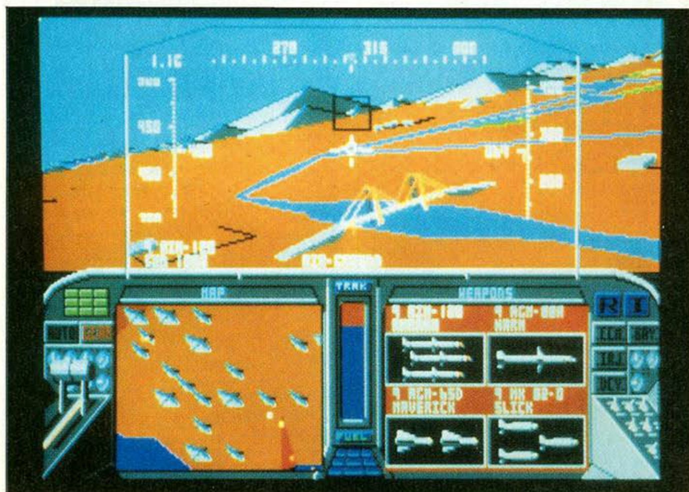
U. Timmermann, Kiel

Red.:

Zu Ihrem ersten Thema, der Indizierungspraxis möchten wir uns nicht weiter äußern, es wäre vergebliche Müh, aber Ihre Fragen beantworten wir Ihnen gerne. Da der BPS-Report das offizielle Organ der BPS ist, dürfen dort, und nur dort, die Namen der Spiele abgedruckt werden, sonst bräuchte man ihn ja nicht herausgeben. Übrigens, was Sie erwähnt haben in bezug auf Großhändlerlisten ist uns das auch schon aufgefallen, und wir finden das ebenso fraglich. Das mit den Gleichnamigen ist ebenfalls eine feine Sache. Da gibt es ein prima Beipiel. Viele Leute kennen sicher das Spiel .. .. .. von Cinemaware, es ist auf dem Index. Jetzt gibt es von Activision die Konvertierung eines Sega-Automaten namens S.D.I. (ha, das ist noch nicht indiziert, also können wir denn Namen bringen). Um einem eventuellen Bann über unser Heft vorzubeugen, haben wir in der letzten Ausgabe (dort fand der Test statt) den Titel komplett ausgeschrieben. Er hieß bei uns: Strategic Defense Initiative. Und dann gibt es noch den Barbarian (einmal von Psygnosis (nicht auf dem Index) und dann von Palace (auf dem Index)). Der ganze Indizierungskram ist echt Quatsch und sollte unserer Meinung nach selber auf den Index.

NEWS

F-19 Stealth Fighter



Eine Flugkampfsimulation der Superlative steht mit F-19 Stealth Fighter von MicroProse ins Haus. Da der Stealth Fighter unbemerkt vom gegnerischen Radar operieren kann, hat er wesentliche Vorteile gegenüber herkömmlichen Flugzeugen. Ein ausführliches Handlexikon klärt den Spieler über sämtliche Features seines hochmodernen Fighters auf. Da hier auch VGA mit 256 Farben unterstützt wird, stellt dieses Programm einen Leckerbissen für diejenigen dar, die schon eine VGA-Karte ihr eigen nennen. Freunde der Flugsimulation sollten sich den Stealth Fighter keinesfalls entgehen lassen.

Krieg der Sterne im Wohnzimmer

Nachdem es bereits seit Jahren durch die Computer möglich ist, den Krieg der Sterne im Wohnzimmer nachzuvollziehen, gibt es seit geraumer Zeit die Möglichkeit, dieses noch realer zu gestalten.



Captain Power and the Soldiers of the Future

ist eine interaktive Videoserie. In den Staaten seit Monaten ein Hit, hat die Fa. Highlight Video das Ganze jetzt nach Deutschland gebracht, um die heimischen Freaks zu erfreuen. Bei Captain Power haben Sie als Zuschauer die Möglichkeit, indirekt in das Filmgeschehen einzugreifen. Hierzu brauchen Sie einen Interlocker, mit dem Sie auf die Bösewichter im Film schießen, sollten Sie einen treffen, so wird Ihnen ein Punkt gutgeschrieben. Werden Sie aber von einem der Filmgegner getroffen, wird Ihnen ein Punkt abgezogen. Beim Punktestand von Null fliegt Ihnen der Interlocker im wahrsten Sinne des Wortes um die Ohren. Info gibt's in jeder guten Videothek.

Ramrod

Gremlin Graphics stellt jetzt Ramrod vor. Zwei Charaktere stehen zur Wahl, um all die Gefahren zu überstehen, die Ihnen der Computer entgegenwirft. Ob Sie nun Ramrod, das Muskelpaket oder Rambot, den kräftigen Roboter mit dem Herz aus Gold, wählen – für Action ist immer gesorgt. Die größte Gefahr bei den beiden Muskelprotzen, die leider bei der Vergabe von Hirn sehr kurz gehalten wurden, besteht darin, daß Sie sich zu Tode langweilen. Also, sorgen Sie für Aufregung!

Ramrod wird für die Systeme Atari ST und Amiga erhältlich sein.

Operation Wulf

Eine frische Arcadenumsetzung präsentiert Ocean mit Operation Wulf. Ziel des martialischen Gemetzels ist die Befreiung von Gefangenen aus den Tiefen des dampfenden Dschungels. Nur ein schneller Joystickartist wird lange genug überleben, um diese Aufgabe zu meistern. Natürlich ist jede Menge Munition und Kriegsmaterial zu finden, um einen wahren Feuerzauber zu entfachen. Also, versuchen Sie Ihr Glück, und befreien Sie die gefangenen Soldaten!

Das Dschungelbuch

Coktel Vision hat die Umsetzung des Walt-Disney-Klassikers Das Dschungelbuch vorgestellt. Sie stellen Mogli dar, den kleinen Menschenjungen, der im Dschungel aufgewachsen ist. 40 Szenen mit Trickfilmelementen sowie Musik begleiten den Spieler in die Welt von Kaa, der Schlange und Shir Khan, dem menschenfressenden Tiger.

Ein handliches Abenteuerspiel für die gesamte Familie – so der Hersteller.

Magic Seven -Amiga-Compilation

Rainbow Arts hat eine Compilation für den Amiga angekündigt.

Auf sechs Disketten findet man sieben Spiele, die nicht nur für den Sammler interessant sein dürften. Auf den Disks enthalten sind: Bad Cat, Sarcophaser, Jinks, PTC, Rocket Attack, Dr. Fruit und Detector.

Für den Preis von ca. 70,- DM ist diese Compilation bestimmt nicht uninteressant.

Japanische Nintendo-Module auf deutschen Konsolen.

Seit geraumer Zeit werden hier in Deutschland spezielle Adapter angeboten, die, so die Werbeaussage, den Betrieb von japanischen Modulen auf deutschen Nintendo Entertainment Systemen ermöglichen. Diese Adapter werden zu Preisen um 99,– DM vertrieben, allerdings ist zu bedenken, daß auch eine japanische Cartridge benötigt wird, um den Adapter überhaupt nutzen zu können. Nachdem einige mißverständliche oder zum Teil sachlich falsche Informationen betreffs des Adapters in Umlauf gebracht wurden, haben wir uns in der Redaktion die Mühe gemacht, die Adapter genauer zu untersuchen. Beide Geräte, die in Deutschland angeboten werden, werden durch die Firma Wu Ho Brands gefertigt und sind im wesentlichen baugleich. Der Betrieb der japanischen Cartridges ist nicht völlig unkompliziert. Tatsächlich funktioniert der Adapter nicht mit jeder Cartridge. Die Adapter tragen einen Nintendo 'Sicherheits-Chip'. Der Betrieb der japanischen Cartridges ist nur dann möglich, wenn ein bestimmter 'Sicherheits-Chip' enthalten ist. Leider benutzt Nintendo mehrere verschiedene 'Sicherheits-Chips' und der Adapter unterstützt nur Cartridges mit gleichem 'Chip'. Spiele wie 'Lifeforce' beispielsweise benutzen einen unterschiedlichen Chip und können somit nicht mit dem Adapter in der vorliegenden Version betrieben werden. Des weiteren kam es bei den Modulen, die mit



Adapter betrieben werden konnten, hier und da zu Farbfehlern und zerstörten Grafiken.
Wer sich diesen Adapter besorgt, sollte genauestens überlegen, was er mit dem Ding anstellen möchte bzw. kann!

Nach Rücksprache mit der Fa. CWM wurde uns kurz nach Redaktionsschluß mitgeteilt, daß man aufgrund der aufgetauchten Probleme vorerst auf den Vertrieb der Adapter verzichtet.

Offizielle Pressemitteilung der Fa. Bienengraeber

Kurz vor Drucklegeung erreichte uns folgender Pressetext mit der Bitte um Veröffentlichung. Wir enthalten uns eines Kommentares, da der Text für sich spricht:

Adapter für japanische Nintendo-Software

Durch verschiedene Anzeigen und Presseberichte wurde in jüngster Zeit für einen "Adapter" geworben, mit dem japanische Nintendo-Software auf der deutschen Nintendo-Konsole (Grundgerät) spielbar gemacht werden kann.
Gegen die entsprechenden Anbieter sind inzwischen von Nintendo juristische Schritte eingeleitet worden, da diese Anbieter geltendes Recht und insbesondere Nintendo-Schutzrechte verletzen. Darüber hinaus weisen wir als Generalimporteur für Nintendo-Produkte darauf hin, daß jeglicher Garantieanspruch für die von uns gelieferten Nintendo-Produkte erlischt, sollten Reklamationen auf der Verwendung eines nicht von Nintendo autorisierten Zusatz- bzw. Ergänzungsteils - namentlich fragliche Adapter - beruhen.

BIENENGRAEBER
Import - Marketing GmbH
2000 Hamburg 54

Flugsimulator noch realistischer

Die Firma Digital Integration bringt mit seinem F16 Combat Pilot einen neuen Flugsimulator auf den Markt, der noch realistischer als die bisherigen Simulatoren sein soll.

Jeder Einsatz wird von dem Besatzungsraum verfolgt: Termin des Fluges, Prüfung der Wetterbedingungen, Treffen mit der Bodenbesatzung und Waffenvorbereitung.

Ist das Flugzeug zum Stützpunkt zurückgekehrt, ist der Einsatz erst dann vollendet, wenn die Einsatzbesprechung durchgeführt worden ist.

Bill Gunston, ehemaliger RAF-Pilot und Fluglehrer, hat bei dem Entwurf der Computersimulation mitgearbeitet. Unterstützung erhielten die Hersteller von dieser Vielzweck-Kampfflugzeugsimulation auch von General Dynamics sowie erfahrenen F16-Piloten; man darf gespannt sein.
Der F16 Combat Pilot wird auf den Atari ST und IBM-Formaten erhältlich sein. Die Veröffentlichung auf dem C64 wird folgen. Andere Formate für den Amiga und Amstrad PCW werden zur Zeit aufbereitet, ebenso die Versionen für den Amstrad CPC und Spectrum.

Infogrames

Infogrames stellt jetzt eine neue Billard-Simulation vor. Vielleicht ist Ihnen ja der Macadam-Bumper ein Begriff, für den das gleiche Software-Haus verantwortlich zeichnet. Der Billard-Simulator bietet folgende Features:

- 1 oder 2 Spieler können an der Simulation teilnehmen
- Auswahl aus drei verschiedenen Cues
- zwei- und dreidimensionale Darstellung des Spielfeldes (Seitenansicht und perspektivische Draufsicht)

Des weiteren können noch zahlreiche andere Parameter gesetzt werden, wie z.B. den Spin des Balles. Billardfans sollten sich diese Simulation einmal ansehen.

The Quest for the Time Bird

Zu deutsch: Die Suche nach dem Vogel der Zeit. Ziel dieses traumhaften Abenteuers ist, das Horn der Zeit zu finden und der Zauberin Mara zu übergeben, damit sie das verfluchte Monster Ramor an der Zerstörung des Planeten Akbar hindere. Um diese Aufgabe zu erfüllen, schlüpfen Sie in die Rollen dreier Charaktere: Ritter Bragon mit seiner Streitaxt, Pelissa, die Tochter der Zauberin Mara, sowie der Unbekannte stehen zur Wahl. Ansprechende Grafiken bilden den Hintergrund zu dieser fantastischen Geschichte. The Quest for the Time Bird wird für die Systeme Atari ST, Amiga und MS-DOS erhältlich sein.

Zu Gast in unserer Stadt: Pete Stone von Palace



Bei einem Überraschungsbesuch des Palace-Chefs Pete Stone in unserer Redaktion bekamen wir ein paar interessante Neuheiten vorgestellt. Kurz vor der Vollendung stand die 16-Bit-Version des SEUCK (Shoot'em Up Construction Kit). Wir konnten einen Blick auf die Amiga-Version werfen und waren doch recht erstaunt. Alle bekannten Features der C-64-Version wurden übernommen und noch um einiges weiter ausgearbeitet. Besonders gefallen hat uns die Sound Option, da man hier nicht nur die Amiga-eigenen Sounds verwenden kann, sondern auch alle im IFF-Format abgespeicherten Digisounds.

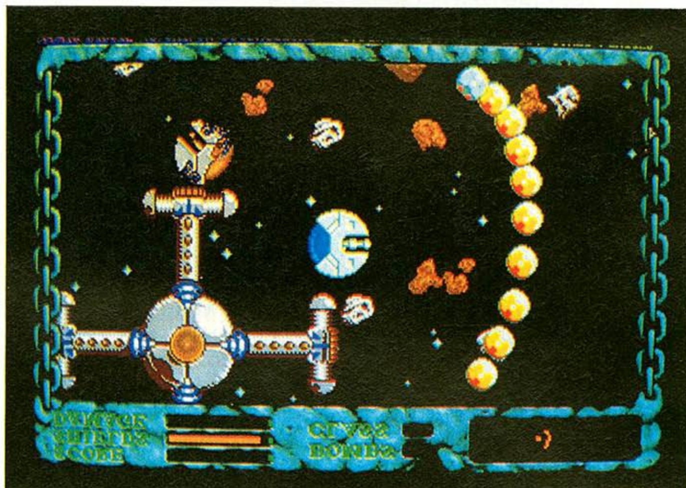
Infrarot-Zapper für Nintendo

Wen das Kabelgewirr bei seinem Nintendo-Zapper immer gestört hat, dem kann geholfen werden. Jetzt gibt es einen Infrarot-Zapper, welcher allerdings nicht von Nintendo selbst ist. Das Gerät besteht aus dem eigentlichen Zapper und einem Infrarot-Empfangsteil, welches in den Port 2 des N.E.S. gesteckt wird. Zur Stromversorgung werden vier herkömmliche Batterien benötigt. Die Reichweite des Zappers beträgt knapp 4,5 m. Der Preis liegt bei ca. DM 100,–
Info bei: Flashpoint,
Im Giefenacker 4,
5400 Koblenz.



Cosmic Pirates

Für Fans von hochkarätigen Simulationen/Shoot'em Ups/etc. steht Cosmic Pirates ins Haus. Im großen und ganzen kann man das Spiel wie folgt umschreiben: wie ELITE, nur umgekehrt. Ihre Aufgabe besteht darin, sich einen Namen als Pirat im Weltraum zu machen. Hierzu müssen Sie bestimmte Missionen erfüllen, die Ihnen von der Weltraum-Mafia gegeben werden. Um nun eine dieser Missionen zu bekommen, müssen Sie der Mafia beweisen, daß Sie gut sind. Dies tun Sie am besten in einem der vielen Simulatoren. Ein paar sind umsonst, die anderen kosten etwas. Wir sind auf die Endversion des Spiels gespannt, da die Vorversion schon ein guten Eindruck hinterlassen hat. Schließlich und endlich durften wir dann noch einen Blick auf die Dungeons von Drax auf dem ST werfen. Uns wurde bestätigt, was wir erahnt hatten . Gute Grafik und guter (digitalisierter) Sound machen das Haust-Du-mir-den-Arm-ab-tret-ich-Dir-ans-Schienbein-Spiel zu einem Erlebnis für jeden ST-Besitzer.



AD&D

Die Firma S.S.I., die bereits mit der Dungeons & Dragons-Umsetzung "Pool of Radiance" von sich reden machte, hat jetzt einen Vertrag mit Pony Canyon Inc. in Japan geschlossen. Auf diesem Wege wird Pool of Radiance jetzt auch in Südostasien Verbreitung finden.

Wie weiter zu erfahren war, ist geplant, einige der AD&D-Umsetzungen auch für das Nintendo-Entertainment-System bereit zu stellen. Die Nintendo-Besitzer dürfen diesen Umsetzungen gespannt entgegensehen.

Pool of Radiance ist schon jetzt einer der größten Hits, die für den C-64 je herausgekommen sind.

Heroes of Lances, so der zweite Titel der Serie von umgesetzten AD&D-Spielen, liegt nun auch in der MS-DOS-Version vor.

Heroes of Lance wurde nach der Vorlage von Dragons of Despair gestaltet. Acht Spieler müssen versuchen, den schwarzen Drachen Khisanth zu besiegen, der die Platinum Discs bewacht, die den Schlüssel zu diesem Spiel darstellen. Doch zuvor müssen greuliche Monster aller Erscheinungsformen besiegt und mächtige Items gesammelt werden.

Mit Drachen, vor allem wenn Sie hungrig sind, ist ja bekanntlich nicht zu spaßen.

Der Tempel der fliegenden Untertassen

Dieses Spiel aus dem Hause Exxos entführt uns in eine Welt der Zukunft. Gegen Ende des 3. irdischen Jahrtausends leben nach der Apokalypse verschiedene Rassen auf der Erde:

- Schlicht degenerierte und stark abergläubische Menschen, die sich in Dörfern angesiedelt haben.
- Physische Mutanten, die sich für eine nomadische Lebensweise entschieden haben.
- Tuners oder PSY-Mutanten sind Telepathen, die die Erde mit einem Kommunikationsnetz überziehen. Der Austausch von Informationen erfolgt auf gedanklicher Ebene.

Durch die Verseuchungen werden viele Mutantenkinder in dieser Gesellschaft geboren. Sobald diese Mutanten,insbesondere die PSY-Mutanten, entdeckt werden, werden sie gejagt und vernichtet. Aber diesen Kindern ist eine besondere Aufgabe zugedacht. Die Tuner entführen die Kinder, um sie zu erziehen und in ihre geheime Gemeinschaft zu integrieren, das Nezverk. Diese Gemeinschaft hat sich zur Aufgabe gestellt, die Welt zu überwachen und als Polizei zu fungieren. Nezverk hat nun Ambitionen, den ganzen Planeten mit den unheimlichen Kräften der Telepathen zu beherrschen.

Zwei junge Tuners namens Raven und Sai Fai haben sich nach Beendigung ihrer Ausbildung aufgemacht, ein Nezverk-Zentrum aufzusuchen. Ihr Weg führt sie dabei durch ein Gebiet, das von physischen Mutanten, den Protozorqs, verwüstet wurde. Sai Fai wird dabei von den Protozorqs entführt, und Raven mißachtet das Verbot des Nezverk, auf die Suche nach seiner Freundin zu gehen. Auch er wird gefangen genommen, und das Spiel kann beginnen. Raven befindet sich jetzt im Tempel der Protozorqs, zusammen mit anderen gefangenen Männern. Diese müssen in Prüfungen gegeneinander antreten, um die Divos auszulesen. Divos sind die Männer, die dazu bestimmt sind, den Rest der Erde den Protozorqs zu unterwerfen. Raven darf jedoch sein eigentliches Ziel nicht vergessen. Er muß Sai Fai wiederfinden, die geheimen Pläne seiner Wärter aufdecken und ihren Meister Zorq vernichten, der eine neue Menschenrasse schaffen will. Wir sehen dem Tempel der fliegenden Untertassen gespannt entgegen.



Purple Saturn Day



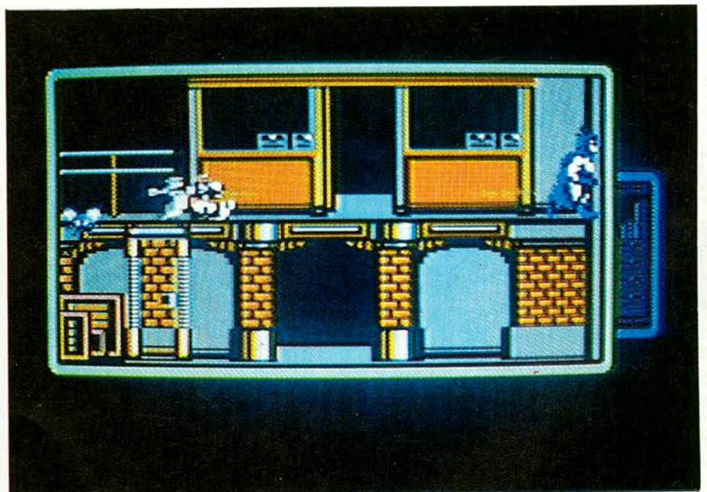
Irgendwo in ferner Zukunft spielen die Olympischen Spiele der Science Fiction. Champions aus acht Zivilisationen des Universums treffen in vier originellen Wettkämpfen aufeinander. Exxos, der Hersteller dieses Programmes, hat sich einiges für seine intergalaktischen Wettbewerbe einfallen lassen.

So müssen Sie in einem der Wettkämpfe versuchen, eine Energiemasse mit Hilfe Ihrer Schußvorrichtung zu zersplittern und so viele Teile wie möglich einsammeln.

In einem anderen Wettbewerb geht es darum, einen Slalom zwischen ausgedienten Raketen im Saturnring zu bestreiten. Dabei sind alle Mittel erlaubt, den Gegner aus der Bahn zu bringen...

Purple Saturn Day wird für die Systeme Atari ST, Amiga, MS-DOS, C-64 und CPC erhältlich sein.

Batman – The caped Crusader



Die Firma Ocean hat nun die Umsetzung der weltbekannten Comic-Figur Batman geschafft.

Das Spiel ist eine Art Arcade-Adventure mit Beat'em Up-Einlagen. Batmans Todfeinde, der Pinguin und der Joker, treiben wieder einmal ihr Unwesen in Gotham City.

Ganz klar, daß Batman hier für Recht und Ordnung sorgen muß. Die erste Aufgabe besteht darin, Batmans Begleiter Robin, der von dem Joker gekidnapped wurde, zu befreien.

Zweitens gilt es, den Pinguin und seine Handlanger zur Strecke zu bringen, die es sich vorgenommen haben, die Macht über Batman zu erlangen.

Das Spiel wird für die Computersysteme Spectrum, C64, CPC, Atari ST und Amiga erhältlich sein.

PURPLE

AN DIESEM TAGE WERDEN SIE
KOMMEN, DICH ZU BESIEGEN
FREUND...
VIER WETTKÄMPFE,
VIER 3D-ARCADE-SPIELE



— RING PURSUIT : Ein phantasfisches Wettrennen in 3D in den Saturnringen : ATEMBERAUBEND...



— BRAIN BOWLER : Ein Energiekugel wird telekinetisch auf das "Wandgehirn" geschleudert : VERBLÜFFEND...



— TIME JUMP : Eine fabelhafter Zeitweitsprung : SCHLICHTWEG GENIAL...



— Merkwürdige Gegner, die uns überhaupt nicht ähnlich sind, Freund...

ATARI ST - AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES
AMSTRAD CPC - COMMODORE 64

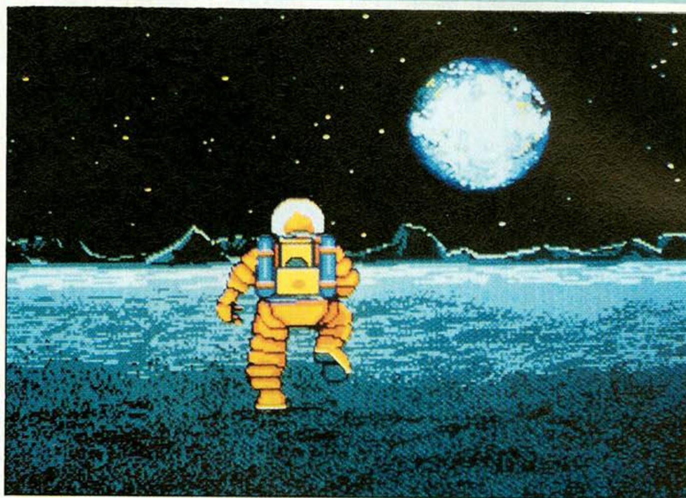
C64-Spiele auf CD

Rainbow Arts wird im Frühjahr 89 die erste Compilation von C64-Titeln auf CD-Audio veröffentlichen. Das neue System der Datenspeicherung arbeitet nicht nach dem Prinzip des CD-ROM-Formates, sondern nach dem CD-Audio-Format. Die Spielesoftware wird trackweise abgelegt. Der User braucht also nur den Anweisungen des Auswahlmenüs folgen, den jeweiligen Track auswählen und nach ca. 30 Sekunden Ladezeit das ausgesuchte Programm spielen. Auf Track 0 liegt ein spezieller Fastloader, der mit normaler Tapegeschwindigkeit von CD eingelesen wird. Dieser lädt nun das Hauptmenü, in dem die Kontrollfunktionen erklärt werden.

In dem Paket der First-CD-Edition befindet sich neben den Spielen Solomon's Key, Dropzone, Leaderboard, Impossible Mission, David's Midnight Magic, Loderunner, M.U.L.E., Fist II, Mission Elevator, Jinks sowie zehn Musikstücken von Chris Hülsbeck ein Adapter für einen CD-Player. Dieser ermöglicht die Verbindung mittels eines einfachen Kabels von dem Kopfhörerausgang des CD-Players an den Cassettenport des C64.



Tim und Struppi – jetzt auch auf dem Computer



Sicherlich kennen die meisten von Ihnen die Abenteuer von Tim und Struppi aus der gleichnamigen Comic Serie. Die Abenteuer der beiden sind nun auf den Computer umgesetzt worden.

Tim und Struppi auf dem Mond, so lautet der erste Titel. Im Jahre 1953 ist soeben eine Mondrakete mit Tim und Struppi, Kapitän Haddock, Professor Bienlein und Ingenieur Wolf gestartet. Die beiden Schultzes sind natürlich auch mit von der Partie, allerdings als blinde Passagiere.

Welche Gefahren warten nun auf Tim und seine Freunde? Doch zunächst muß der Mond erst einmal erreicht werden. Sie müssen unter anderem die Steuerung der Rakete übernehmen und zahlreichen Hindernissen ausweichen. Ein Wendemanöver muß gemeistert werden, um auf dem Mond landen zu können.

Außerdem müssen Sie nach dem Aufsetzen Ihre Gefährten wiederfinden und zahlreiche Bomben entschärfen. Werden Sie es schaffen, diese mannigfaltigen Gefahren zu meistern?

Die Abenteuer von Tim und Struppi werden für die Systeme Atari ST, Amiga, und Amstrad-Rechner erhältlich sein.

16-Bit-Mega-Drive-System

In Japan hat es bereits für Furore gesorgt, wir müssen uns noch bis zum Herbst gedulden. Aber dann wird auch hier die Post abgehen.

Die Rede ist von der Sega 16-Bit-Konsole. Natürlich haben wir weder Kosten noch Mühen gescheut, um unsere Leser über dieses System zu informieren.

Was wissen wir also? Nun, das Mega Drive System hat zwei Prozessoren: einen MC-68000 und einen Z-80. Das Gerät ähnelt im Aussehen einem CD-Player und hat eine Kopfhörerbuchse. Soundmäßig wird PCM-Stereo-Sound geboten. Frage ist nur, was die Angabe PCM hier zu suchen hat, denn PCM ist der Vorläufer von DAT (Digital Audio Tape) und wurde bisher nur auf Sony Video & Hifi-Rekordern geboten.

Die Steuerpads haben neuerdings drei Feuerknöpfe, denn irgendwie muß dem Benutzer das Spielen ja erschwert werden.

An Spielen gibt es bis jetzt Space Harrier II und Super Thunder Blade. In Vorbereitung ist Fantasy Star II, welcher der Nachfolger vom Sega 8-Bit-Hit Fantasy Star ist.



Sega powert weiter

Das Weihnachtsgeschäft ist schon lange vorbei, aber Sega produziert weiterhin massenhaft gute Spiele.

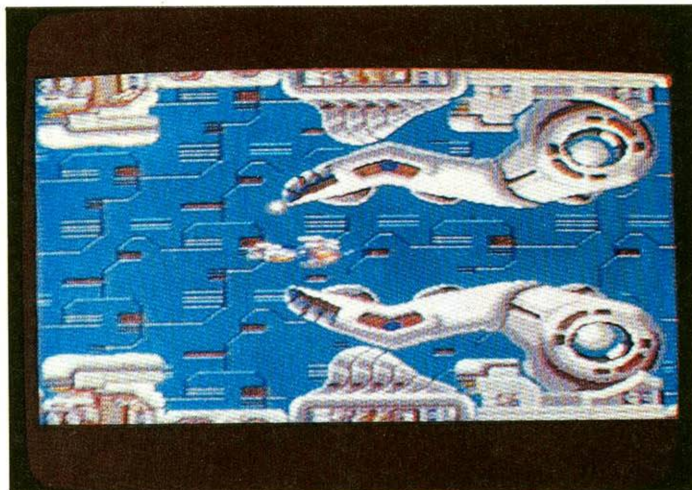
Wieder einmal kurz nach Redaktionsschluß (Das scheint Absicht zu sein!) erreichten uns ein paar brandheiße Neuheiten, die wir unseren Lesern nicht vorenthalten wollen. Der erste Hammer liegt mit R-Type vor.

Wir möchten vorweg nur eins sagen: Wer eine Sega-Konsole besitzt und auf eine PC-Engine spart, weil er R-Type spielen will, sollte aufhören zu sparen und sich die R-Type-Cartridge für seine Sega kaufen. Das Modul gehört zu den besten Konvertierungen die mir jemals untergekommen sind.

Nach Phantasy Star stehen von Sega mit Miracle Warriors und Y's zwei neue Rollenspiele ins Haus.

Bei Miracle Warriors geht es darum, einem Oberbösewicht den Garaus zu machen. Doch bevor Sie dieses erledigen können, müssen Sie erst einmal Ihre Kameraden zum Leben erwecken.

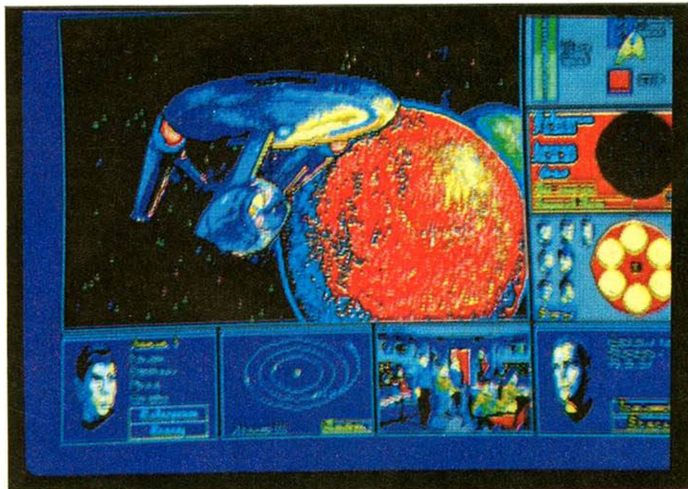
In Y's (Ypsilons) ist es Ihre Aufgabe, sechs magische Bücher zu finden. Das Problem dabei ist, daß Ihr Gegenspieler Dark Dekt die Bücher ebenfalls sucht. Haben Sie es geschafft, alle Bücher aufzutreiben, so können Sie den Kampf gegen Dark Dekt beginnen. Grafisch stehen die beiden Spiele Ihrem Vorgänger Fantasy Star in nichts nach. Ebenfalls neu sind die Cartridges Out Run 3-D und Poseidon Wars 3-D. Während Out Run 3-D nichts anderes ist, als die Segascope-Variante von Out Run, handelt es sich bei Poseidon Wars 3-D um ein Spiel, das etwas an Schiffeversenken erinnert, allerdings ist es hiervon ein gute Variante. Ein ausführlicher Test aller Cartridges folgt im nächsten Heft!



Star Trek MS-DOS

Die zahlreichen und gefährlichen Abenteuer der U.S.S. Enterprise sind wohl jedem bekannt, der sich ein bißchen für Science Fiction interessiert. In diesem Abenteuer müssen sich Captain Kirk und seine Crew mit einer Rebellion auseinandersetzen, in die Schiffe der Föderation, der Klingonen und der Romulaner verwickelt sind. Stoppen Sie die Rebellion, oder sterben Sie!

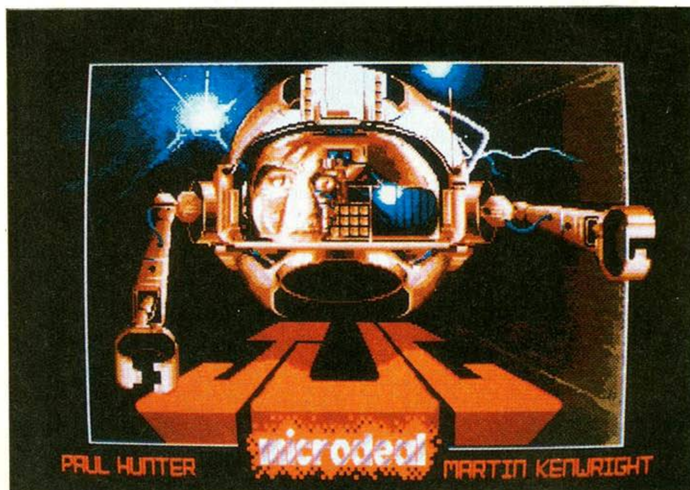
Digitalisierte Sprachausgabe und eine hochinteressante Grafik bilden weitere Elemente dieses Spieles. Schlachten werden in Vektorgrafik dargestellt. 1000 Sonnensysteme können erforscht werden und bieten somit viele Stunden aufregender Unterhaltung.



Minigolf plus

Eine weitere Minigolf-Simulation steht für den Amiga ins Haus. Starbyte realisierte 18 Golf-Bahnen, an denen sich bis zu zehn Spieler versuchen können. Die ansprechende Grafik verspricht einige Stunden ungetrübten Spielspaß. Gesteuert wird Minigolf plus mit Hilfe der Maus.

Heiße Spielesoftware von Microdeal



Einige neue Spiele sind von Microdeal angekündigt. THE GRAIL ADVENTURE, ein vollkommen mausunterstütztes Grafikadventure für den Atari ST, spielt in einer Scheinwelt, in der Sie als weiser Zauberer die Suche nach dem Heiligen Gral aufnehmen müssen. Man darf gespannt sein.

FRIGHT NIGHT, bekannt als Gruselschocker von Kino und Video, ist nun für den Amiga umgesetzt worden. Sie schlüpfen in die Rolle des Jerry Dandridge, der dem nachbarschaftlichen Vampir Einhalt gebieten soll.

JUG heißt ein neues futuristisches Ballerspiel, das für den Atari erhältlich sein wird. Sie sind ein interaktiver Humanoid, der sich in verschiedene Formen verwandeln kann. Die Aufgabe, die sich Ihnen stellt, ist die, daß Sie einen Killervirus, der sich auf dem Planeten Spireaus breitgemacht hat, auszumerzen.

TIME BANDIT wird es nun auch für den PC geben. Reisen Sie durch Zeit und Raum auf der Suche nach Schätzen.

Die Hersteller versprechen ein Grafikadventure, das Bilder auf den PC bringen soll, die dem Amiga Konkurrenz bieten könnten.

Sorgen? Probleme mit einem Spiel?

Das JOYSTICK Team steht Ihnen jeden Mittwoch von 17.00 bis 20.00 Uhr an der

JOYSTICK HOTLINE

zur Verfügung. Hier können Sie Kritik und Lob anbringen oder sich einfach Tips zum Spielen geben lassen. Wir freuen uns auf Ihren Anruf.

Die Telefonnummern lauten:

Heinrich Stiller:

0 56 51/80 09 – 13

Markus Matejka:

0 56 51/80 09 – 12

Bernhard Rinke:

0 56 51/80 09 – 15

Robin Goldmann:

0 56 51/80 09 – 14

Software auf dem Prüfstand

Wie wir Software bewerten

Im Anhang an die einzelnen Software Reviews finden Sie das sogenannte Bewertungsschema. In diesem versuchen wir, Ihnen einen Eindruck des betreffenden Programms zu vermitteln. Das Bewertungsschema gliedert sich in die Bewertungskriterien GRAFIK, SOUND, SPIELWERT und PREIS/LEISTUNG sowie unsere MEINUNG.

GRAFIK gibt Aufschluß über die Qualität der Spielgrafiken, deren Animation, Detailtreue und Farbvielfalt.

SOUND bewertet Qualität und Quantität der zum Einsatz kommenden Musikuntermalung sowie diverse Geräuscheffekte.

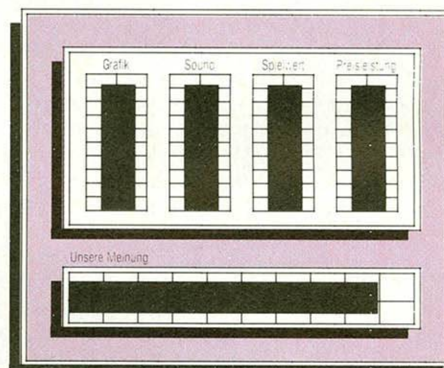
SPIELWERT ist zu verstehen als die Motivation, sich längere Zeit mit einem Programm zu beschäftigen. Je höher der Spielwert bewertet wird, desto höher sind in der Regel auch der Spielspaß und die Vielseitigkeit des besprochenen Programms.

PREIS/LEISTUNG stellt die gebotenen Möglichkeiten eines Programms dem Preis gegenüber, der dafür verlangt wird. Je höher die Bewertung für das PREIS/LEISTUNGs-Verhältnis ausfällt, desto mehr Extra-Features werden gegenüber dem Standard geboten.

Unsere MEINUNG schließlich soll Ihnen einen Eindruck vermitteln, wie wir in der Redaktion das betreffende Programm in seiner Gesamtheit beurteilen. Dies ist natürlich ein subjektiver Eindruck, der keinen Anspruch auf Allgemeingültigkeit erhebt, trotzdem mag er dazu dienen, Ihnen beim Kauf von Software zu helfen, die richtige Entscheidung zu treffen.

In diesem Schema sehen Sie die Bewertung für ein überdurchschnittlich gutes Spiel.

Bei den Kategorien der Anwendungssoftware gliedert sich die Bewertung etwas anders. Hier sind die Punkte SPIELWERT und SOUND zweckmäßig durch die Kriterien BEDIENBARKEIT und STANDARD ersetzt.

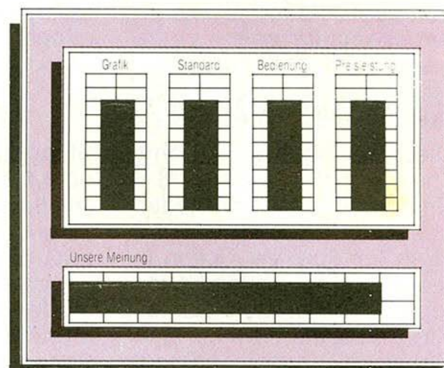


Beispiel für ein Bewertungsschema eines Spiels

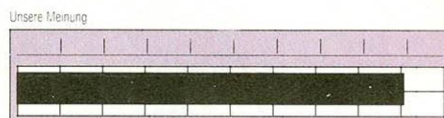
Die äußere Form des Schemas ist gleich geblieben, lediglich die Kriterien sind hier zweckmäßig ersetzt worden.

BEDIENBARKEIT gibt hier Aufschluß über das allgemeine Handling des Programms, bezieht aber auch die Qualität der Benutzerführung mit ein.

STANDARD schließlich stellt das Testprogramm anderen vergleichbaren Programmen gegenüber, um festzustellen, ob ein Programm sich durch seine Features vom Standard abhebt oder hinter diesem zurückbleibt. So können Sie leicht feststellen, ob Sie es z.B. mit einer spartanisch ausgestatteten Schreibhilfe oder mit einer komfortablen Textverarbeitung zu tun haben.



Beispiel für ein Bewertungsschema Anwendung



Beispiel für ein komprimiertes Bewertungsschema

In diesem Schema werden alle Kriterien zu einer schlüssigen Gesamtbewertung zusammengefaßt.

Darüber hinaus finden Sie im Anschluß an die halbseitigen Reviews ein etwas komprimiertes Bewertungsschema. Da die gesamte Wertung hier in einem Punkt vorgenommen wird, ist dieser Wert mit "Value for Money" in etwa gleichzusetzen, d.h. alle Kriterien, die in dem ausführlichen Schema getrennt bewertet werden, sind hier zu einem schlüssigen Wert zusammengefaßt.

(mm)

JOYSTICK bringt SCHWUNG ins Spiel!

Mit einem JOYSTICK-Abo kommt regelmäßig die große Welt des Computerspiels zu Ihnen nach Hause.

Im Inland und West-Berlin:	
für 6 Ausgaben	32,– DM
für 12 Ausgaben	64,– DM
Im europäischen Ausland:	
für 6 Ausgaben	45,– DM
für 12 Ausgabe	90,– DM
Im außereurop. Ausland:	
für 6 Ausgaben	60,– DM
für 12 Ausgaben	120,– DM

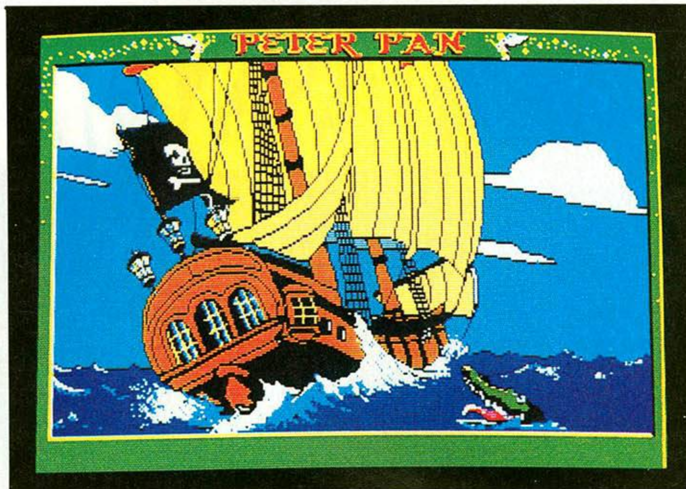
Bitte Bestellkarte benutzen



DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege

Peter Pan

Hersteller: Coktel Vision
Vertrieb: Fachhandel
System:Atari St, Amiga, CPC, MS-DOS
Preis: 49.- bis 65.- DM



Bildschirmfoto: Atari ST

Ein Spiel wirklich nur für Kinder, das auch so gemacht ist, daß die Kleinen gut damit zurecht kommen, das gab's noch nie.

Der fliegende Junge

Seit langem gibt es die Geschichte um den kleinen, grüngekleideten Jungen, der fliegen kann und nicht erwachsen werden möchte.
Weltweite Bekanntheit erlangte der fliegende Junge mit dem Zeichentrickfilm von Walt Disney. Die Geschichte selbst war für kleine Kinder gedacht und so hat Coctel Vision auch ein Computerspiel für Kinder daraus gemacht. Ganz gezielt haben die Macher versucht, auch kleineren Kindern die Möglichkeit einzuräumen, so weit wie möglich unabhängig mit dem Spiel zu kommunizieren. Den klassischen Motiven folgend müssen die kleinen Spieler Peter Pan bei seinen Abenteuern im Nimmerland helfen. Hier gilt es einerseits, wilde Abenteuer zu bestehen, andererseits Peter Pan bei bestimmten Aufgaben zu helfen.

Abenteuer in Nimmerland

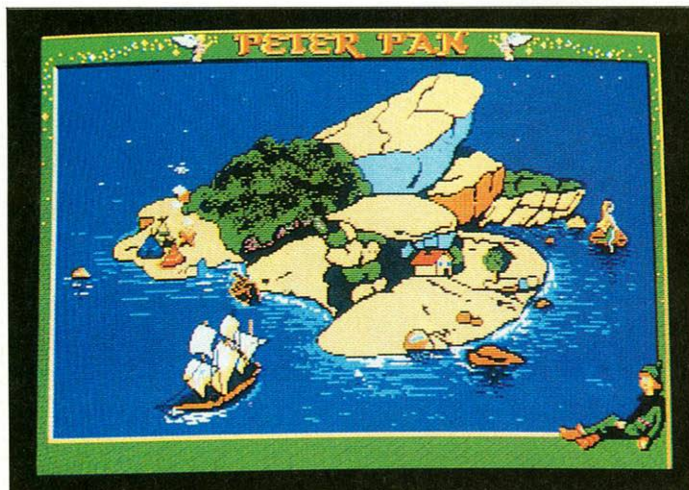
Im Nimmerland, Peter Pans Heimat, ist nicht alles eitel Sonnenschein, wie der Spieler schon bald feststellen muß. Der böse Pirat Crochet, oder Hook, wie er bei Disney heißt, hat es auf Peter abgesehen. Aber auch die eifersüchtigen Meerjungfrauen bereiten Peter Probleme.

Das eigentliche Spiel besteht aus 'Such'-Phasen und Spielphasen, die entfernt an Pac Man erinnern. Während der 'Such'-Phasen bekommen die Kinder vom Computer Bilder gezeigt, in denen bestimmte Komponenten gefunden werden müssen. Bei der Atari ST- und der Amiga-Version fiel uns hier sofort die edle Sprachausgabe auf, die den Kindern jedesmal, wenn Sie an der falschen Stelle gesucht haben, verkündet: Nein, hier ist es nicht! Wurde das Gesuchte gefunden, ertönt ein fröhliches: Juppi!

Fazit

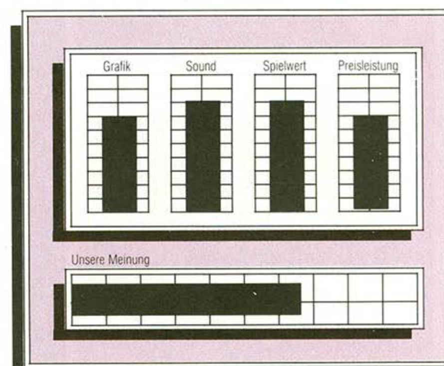
Ein Spiel für Vier- bis Achtjährige. Dieser Satz prangt auf der Packung von Peter Pan, und er ist in genau dieser Form gerechtfertigt. Dieses Spiel richtet sich ganz gezielt an Kinder dieser Altersgruppe. Peter Pan hat viel von einem interaktiven Bilderbuch an sich, das die Kleinen nicht nur in die Geschichte um Peter Pan einführt, sondern außerdem mit in die Bildschirmhandlung einbezieht. Im Klartext bedeutet das für die Kinder, daß sie erst einmal eine Aufgabe erfüllen müssen, z.B. die Höhle der 'Verlorenen Jungs' finden, bevor die Geschichte ihren Fortgang nimmt. Alles an Peter Pan ist so gestaltet, daß unsere Kleinen den Computer akzeptieren lernen und mit ihm spielen wie mit einem Bilderbuch. Wer Peter Pan unter diesem Gesichtspunkt seinen Kindern in die Hand gibt, kann eigentlich nichts verkehrt machen.

(hs)



Bildschirmfoto: Atari ST

Coctel Vision nahm sich eines märchenhaften Themas an und machte daraus ein Spiel, das Kinder zwischen sechs und acht Jahren verzaubern wird.




Bildschirmfoto: Atari ST

Emmanuelle

Hersteller: Tomahawk
Vertrieb: Fachhandel
Systeme: Atari ST, Amiga, CPC, MS-DOS
Preis: ca DM 70,–

Liebe, Lust und Leidenschaft

Die amourösen Abenteuer der Emmanuelle Arsan gehören seit gut zehn Jahren zu den Klassikern der erotischen Literatur. Filmversionen und Comics haben die Geschichten über das Buch hinaus bekannt gemacht. Nun hat sich ein französisches Softwarehaus die nicht gerade leichte Aufgabe gestellt, aus dem heiklen Stoff ein Computerspiel zu machen. Der erste Gedanke, auf den man in diesem Zusammenhang kommt, ist die Frage des guten Geschmacks. Wie leicht ist eine solche erotische Geschichte in Bereiche der Schlüpfrigkeit abgeglitten, von noch derberen Vertetern des Genres ganz zu schweigen.

Das Spiel präsentiert sich als raffiniertes Adventure, in dem der Spieler die Rolle eines Handlungsreisenden übernimmt, der vor dem farbenprächtigen Hintergrund Rio de Janeiro einige wichtige Geschäfte abzuwickeln hat. Auf dieser Reise sollen Sie aber noch einiges mehr erleben. Sie begegnen atemberaubenden Frauen, die nicht gerade zur Riege der Kostverächter gehören.

Emmanuelle

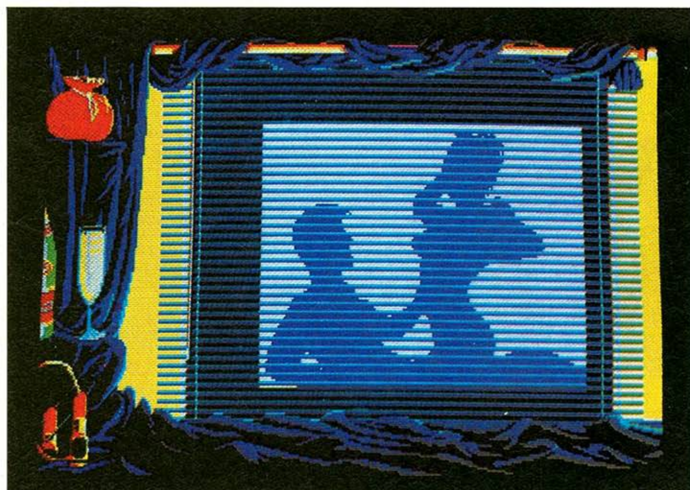
Im eigentlichen Spiel wird der Spieler mit Grafiken in den jeweiligen Ort der Handlung eingeführt und erhält zusätzlich über Textausgabe weitere Informationen. Mittels des Mauszeigers können Gegenstände oder Personen untersucht und angesprochen werden. Ja, man kann an einigen Stellen des Spiels sogar durch die Schlüssellöcher spähen...

Emmanuelle wäre kein erotisches Spiel, wenn es nicht auch zu intimen Begegnungen mit Frauen kommen würde. Daß bei diesen Szenen der meiste Zündstoff enthalten ist, ist schon fast selbstverständlich. Aber auch hier kein Schmuddel. Eine stilvolle Szene, welche die Liebenden als dezenten Schattenriß hinter einer leicht geöffneten Jalousie darstellt.

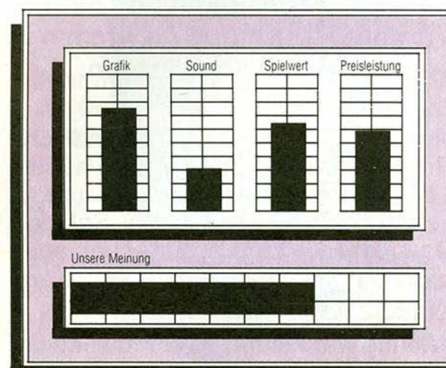
Fazit

In Anbetracht der Gratwanderung, welche die Programmierer und Spieldesigner in diesem speziellen Fall vollbringen mußten, kann man Emmanuelle ein gutes Zeugnis ausstellen. Freunde von Leisure Suit Larry werden zweifelsohne auf ihre Kosten kommen, wenn auch hier nicht so viel Humor enthalten ist. Die Grafik ist gediegen und ausgesprochen reizvoll, beim Sound wurde unverständlicherweise radikal gespart. Ansonsten hat's uns gut gefallen!

(hs)


Bildschirmfoto: Atari ST

Trotz des gewiß nicht einfach zu handhabenden Stoffes haben die Programmierer ein attraktives Spiel gestaltet, das zu keiner Zeit geschmacklos wirkt.





Legend of Faerghail

Rollenspiele auf dem Computer erfreuen sich in den letzten Monaten einer immer größer werdenden Beliebtheit. Bisher war jedoch der Bereich der Rollenspiele ein amerikanisches Hoheitsgebiet. Alle veröffentlichten Programme wurden in den USA programmiert und bürgten für hohe Qualität und hohen Spielstandard. Programme wie The Bard's Tale, Fairy Tale Adventure und Dungeon Master setzten sich innerhalb kurzer Zeit an die Spitzen der Softwarecharts und verharrten dort einige Wochen, ja teilweise sogar Monate. Das Interesse an den Computerumsetzungen von Rollenspielen hatte zur Folge, daß das äußerst komplexe Advanced Dungeon and Dragons als Computerversion auf den Markt kam. Nun sind alle bisher erschienenen Rollenspiel auf 8-Bit-Computern entwickelt worden. Gerade im 16-Bit-Bereich läßt sich sehr viel mehr realisieren. Die deutschen Programmierer haben weltweit den Ruf, die besten 16-Bit-Programmierer zu sein, aber an den Bereich der Rollenspiele hatten sie sich bis jetzt noch nicht gewagt. Was liegt nun näher, als daß wir versuchen, den Amerikanern ihre Vormachtstellung streitig zu machen? Genau dieses haben drei Freaks aus Hannover vor, welche zur Zeit am Rollenspiel "The Legend of Faerghail" programmieren. Wir von der JOYSTICK-Redaktion hatten nun exklusiv die Möglichkeit, einen Vorab-Blick auf das Programm zu werfen und wollen Sie, unsere Leser, daran teilhaben lassen.

Warum werden nun ausländische Rollenspiele von den 8-Bitern auf die 16-Bit-Computer einfach nur umgesetzt, fragten sich die drei Schüler. Da muß doch etwas zu machen sein, und sie setzten sich sogleich ans Werk.

Wichtig war es den Vätern dieses ungeheuer komplexen Programmes, daß zuerst die deutsche Version veröffentlicht wird, da doch einige Menschen immer wieder davor zurückschrecken, ein Spiel zu kaufen, das in englischer Sprache mit dem Besitzer kommuniziert. Dies ist ein Manko, das bei vielen Spielen immer wieder auftritt, da die englische Sprache hierzulande leider nicht allzusehr verbreitet ist. Weiterhin nachteilig befanden sie, daß bei herkömmlichen Rollenspielen viel zu wenig Wert auf Einzelheiten gelegt wird. So wird bei Legend of Faerghail eine Abnutzung von Waffen genauso berücksichtigt wie das unterschiedliche Gewicht von verschiedenen Gegenständen. Ein Beispiel: Bei den üblichen Rollenspielen war es egal, ob man nun 15 Goldstücke oder 15 Ambosse mit sich herumschleppte, das Inventory war ausgenutzt; man konnte nichts mehr nehmen, obwohl ein Goldstück doch weniger wiegt als ein Amboß. Dies haben die noch zur Schule gehenden Urheber nun verändert. Nach einer bestimmten Tabelle werden nun die Gewichte der einzelnen Gegenstände berücksichtigt, so daß man sorgfältig abwägen muß, wie viele und welche Gegenstände man bei sich tragen will. Auch das plötzliche Auftauchen von Gegnern wird vermieden, weil man (wie im richtigen Leben), sie schon von Weitem sehen kann und sie sich nun Bild für Bild langsam nähern.

Alles in allem wurde bei Legend of Faerghail viel Wert auf detailgetreue und wirklichkeitsnahe Darstellung der Umgebung gelegt, was bei herkömmlichen Rollenspielen doch wirklich zu bemängeln war. Wir bekamen Ausschnitte aus der Amiga-Version zu sehen, die die Soundwiedergabe unterstützt; so kann man zum Beispiel seine Schritte hören oder einen Kommentar, wenn man gegen eine Wand läuft.

Bei diesem Rollenspiel wurden aber auch bestimmte Zeitabläufe wie Tag und Nacht oder Klimaveränderungen berücksichtigt. Zudem muß die Gruppe Ruhepausen einlegen und Nahrungsmittel mit sich führen, was natürlich bei der Aufnahme von Gegenständen ein Gewicht darstellt. Ein neues Bild ergibt sich auch darin, daß verschiedene Gegner in die Gruppe aufgenommen werden können.

Die Geschichte

Die Geschichte handelt von einem Krieg, den es ohne magische Mittel zu schlichten gilt. Dies ist aber nur der grobe Hintergrund, denn man bekommt auf seinem Weg noch verschiedene andere Aufgaben gestellt, die es zu meistern gilt. Genaueres über die einzelnen Aufgaben und die Programmierer können Sie im nachfolgenden Interview lesen.

Wie alles begann

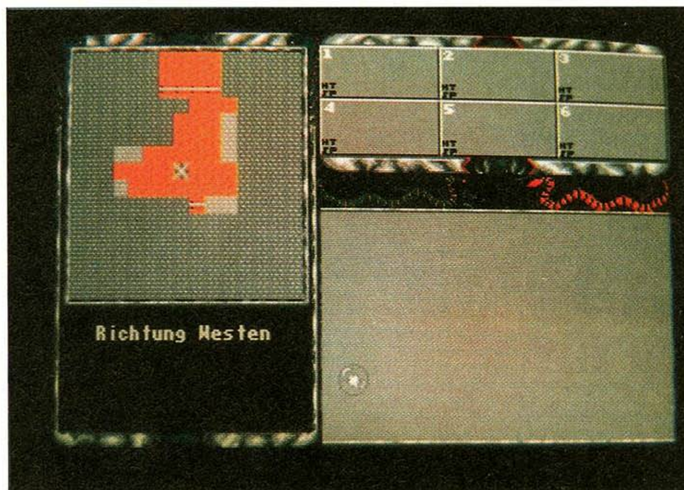
JOYSTICK: Erzählt uns doch mal wie und warum ihr nun auf den Gedanken gekommen seit ein Rollenspiel zu schreiben, denn immerhin ist so etwas keine leichte Sache!

V. Schörgenhummer: Das Ganze fing so an, daß ich seit jeher schon gerne Rollenspiele gespielt habe. Ich bin selber Spielmeister und kenne mich in dem Bereich eigentlich recht gut aus. Natürlich habe ich mit großem Interesse die Computerrollenspiele gesehen. Aber richtig gefallen hat mir keines davon. Ich dachte mir jedesmal: Das geht doch noch besser. Also habe ich mich hingesetzt und mir ein Konzept für ein Computerrollenspiel ausgedacht. Dann habe ich mir die beiden anderen geschnappt, und wir haben angefangen, das Ganze zu programmieren.

JOYSTICK: Du sagtest, du bist selber Spielmeister. Gab es da nicht teilweise Probleme, deine Vorstellungen, die bei normalen Rollenspielen ja locker umgesetzt werden, im Computerbereich zu verwirklichen?

V. Schörgenhummer: Im großen und ganzen: nein, denn ich bin mir eigentlich ziemlich darüber im klaren, was man auf einem Computer umsetzen kann oder nicht.

JOYSTICK: Ihr habt also vom Originalkonzept keine Abstriche machen müssen?



Bildschirmfoto: Amiga

O. Barthel: Doch, aber nur ein ganz kleines bißchen. Wir wollten das Spiel zuerst auf einer Insel spielen lassen, und man hätte dann per Schiff über das Meer reisen können; das wäre aber programmiertechnisch zu aufwendig gewesen. Aber ansonsten haben wir das Originalkonzept beibehalten.

JOYSTICK: Da das Ganze ja eine Eigenentwicklung ist, stellt sich die Frage, wie ihr nun gerade auf reLINE als Vertrieb gekommen seid, oder war es eine Auftragsprogrammierung?

M. Kästner: Eine Auftragsprogrammierung war es nicht, sondern es ist wirklich unsere Eigenentwicklung. Wie wir nun auf reLINE gekommen sind, ist einfach zu beantworten. Es war einfach eine Ortsfrage, denn immerhin sitzt reLINE in Hannover, und wir wohnen hier. Viele werden sicherlich auch sagen, daß es eine Frage des Geldes ist. OK, reLINE hat uns nebenbei auch am meisten geboten, aber unser Interesse bei diesem Produkt liegt nicht am Geld, sondern am Spiel selbst.

JOYSTICK: Habt ihr eigentlich vor, irgendwelche Standards im Rollenspielbereich zu brechen oder gar neu zu setzen?

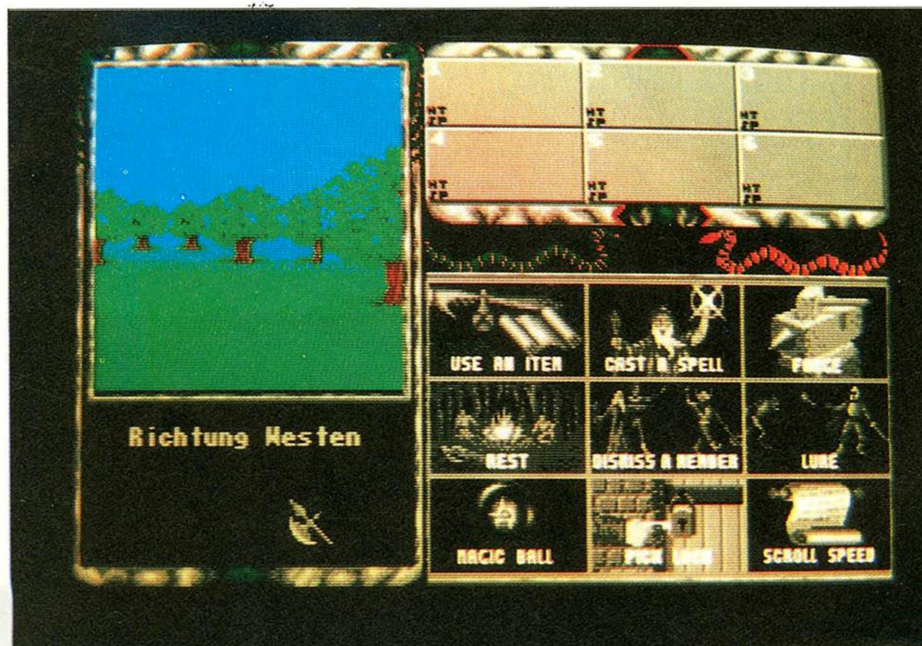
ALLE: Ja, jeden den es bisher gab! Und dies ist kein Scherz, sondern unser voller Ernst.

JOYSTICK: Habt ihr eigentlich Angst vor Konkurrenzprodukten, schließlich wird in Deutschland noch ein anderes Rollenspiel namens Dragonflight produziert, welches sich schon einige Vorschußlorbeeren eingeheimst hat.

M. Kästner: Im Prinzip haben wir keine Angst vor Konkurrenzprodukten, speziell Dragonflight, aber man sollte mit seinen Kommentaren im bezug auf Konkurrenzprodukte vorsichtig sein, und deswegen äußern wir uns da nicht weiter drüber.

JOYSTICK: Nachdem wir nun über die Vorgeschichte des Programms erfahren haben, würden uns jetzt ein paar technische Facts über das Programm interessieren. Also, wie sieht's aus?

O. Barthel: Klar doch, könnt ihr haben. Das Programm wird auf dem Amiga auf drei Disketten geliefert, die randvoll mit Daten sind. Der Spielumfang wird aus acht Dungeons und einer Wildness bestehen. Wir haben uns die Mühe gemacht, 74 Gegner



Bildschirmfoto: Amiga

einzubauen, von denen jeder seine eigene Grafik haben wird. Des weiteren wird es eine automatische Map-Funktion geben, in der es möglich ist, ein erforschtes Dungeon zu speichern. Dies hat den Vorteil, daß man, wenn man nach einiger Zeit wieder in das Dungeon zurückkehrt, dieses nicht wieder neu erforschen muß.

JOYSTICK: Sonst noch ein paar technische Besonderheiten?

M. Kästner: Vielleicht sollten wir auf unser Feature eingehen, wie wir die Dinge verwalten, die man mit sich herumträgt. Das haben wir anders geregelt als bei normalen Rollenspielen. Da wurde gesagt, man kann 15 Dinge tragen. Es war dann egal, ob man 15 Ambosse, 15 Rinder oder 15 Federn trug. Wir haben jedem Gegenstand ein spezifisches Gewicht gegeben. Das bedeutet, wir sagen nicht generell, daß man zehn oder mehr Gegenstände mit sich herumschleppen kann. Wer bei uns stark ist, kann mehr Dinge tragen als jemand, der schwach ist.

JOYSTICK: Das hört sich gut an! Wieviele Items, mit denen man sich abschleppen kann, wird es denn geben?

O. Barthel: Zur Zeit sind es ungefähr 250 verschiedene. Diese setzen sich genauso aus diversen Arten von Waffen zusammen wie aus Lebensmittel, magischen Büchern etc.

JOYSTICK: Ich mache nichts lieber als schnelle, nicht nachvollziehbare Gedankensprünge. Laßt uns doch mal über den Sound reden.

V. Schörgenhammer: Aber gerne doch! Legend of Faerghail wird in jedem Dungeon einen anderen Sound haben. Des weiteren kann man seine Schritte hören. Wir haben auch daran gedacht, ein paar Special F/X einzubauen. So sollte man ruhig einmal gegen die Wand laufen. Es ist ebenfalls ratsam, in der Wildnis ruhig etwas genauer hinzuhören. Jeder Kampf wird von Waffengeräuschen unterlegt sein. Hier haben wir Wert darauf gelegt, daß ein Schwertkampf nicht genauso klingt wie ein Faustkampf.

JOYSTICK: Wieder ein Gedankensprung! Wir haben jetzt lange über die technische Seite des Programms gesprochen. Könnt ihr uns nicht ein Rätsel verraten?

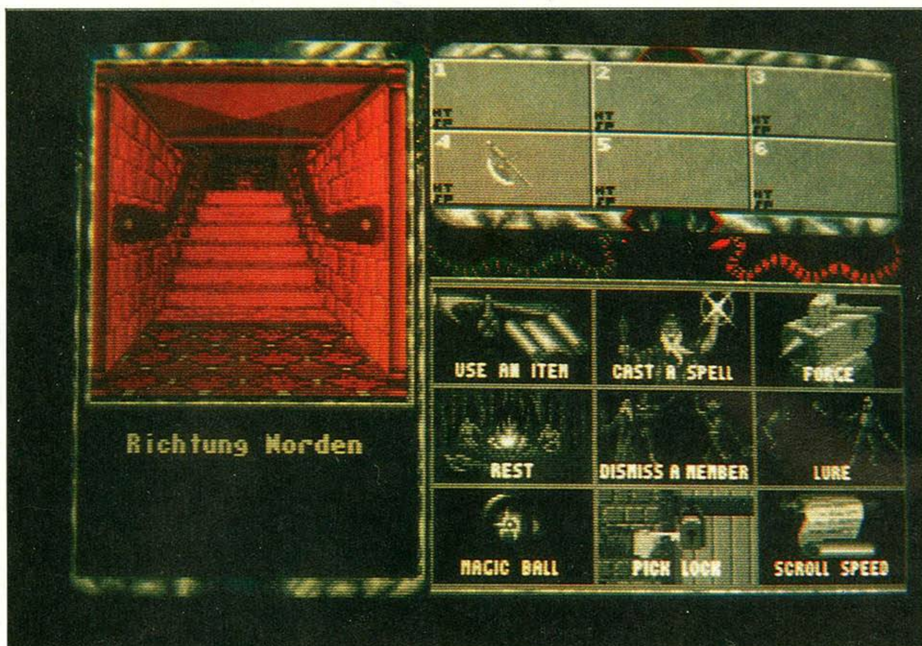
V. Schörgenhummer: Ungern, ehrlich, wir machen das ungern, denn wir wollen nichts Wichtiges vorwegnehmen.

JOYSTICK: Nur ein klitzekleines, überhaupt nicht wichtiges, nebensächliches, uninteressantes, leichtes, gemeines Rätsel, das sowieso keinen interessiert!

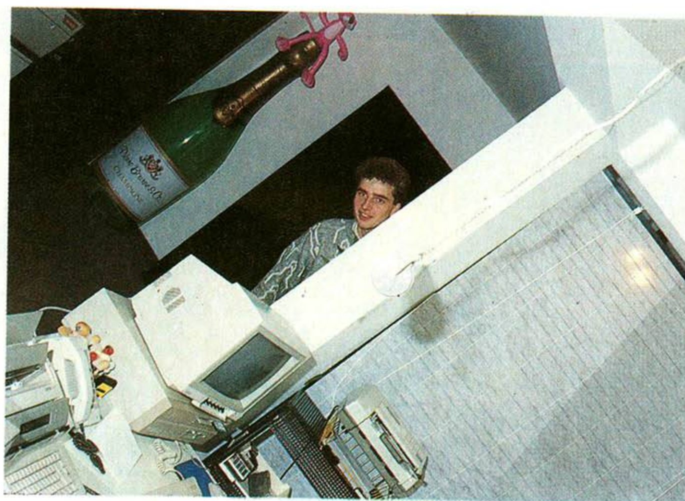
O. Barthel: O.K., ihr habt uns überredet. In einem der Dungeons findet man einen Stab mit einem aufgesetzten Edelstein. Viele werden sicherlich denken, daß man ihn als Wanderstab nehmen kann, um ihn dann irgendwo zu opfern. Das stimmt aber nicht! Mit diesem Stab muß man zu einem bestimmten Zeitpunkt an einem bestimmten Ort sein, um ihn dort in die Erde zu stecken. Dann wird ein Sonnenstrahl durch den Edelstein gehen, und man findet etwas, was man braucht!

JOYSTICK: Das hört sich alles sehr vielversprechend an. Wir wünschen euch auf jeden Fall viel Erfolg mit dem Programm und bedanken uns für das Gespräch!

(rg/br)



Bildschirmfoto: Amiga



Einer der Chefs von reLINE Software. Er schaut nach, was wir da so treiben.



Über den Wolken...

Seit der Erfindung des Motorfluges im Jahre 1896 durch die Gebrüder Wright hat sich das Angesicht der Welt gewandelt. Flugzeuge sind aus unserem heutigen Leben nicht mehr wegzudenken. Allerdings hat sich schon nach relativ kurzer Zeit, spätestens seit Ausbruch des Ersten Weltkrieges, das Erscheinungsbild der Luftfahrt verändert. Zu diesem Zeitpunkt vollzog sich die Trennung zwischen ziviler und militärischer Luftfahrt, deren Folgen uns heute allgegenwärtig sind. Der Himmel ist nicht nur von einer immer größeren Zahl von Verkehrsmaschinen frequentiert, auch die Militärmaschinen machen besonders durch die gefährlichen Tiefflüge von sich reden. Durch die Überlastung des Luftraumes wird das Fliegen immer gefährlicher, so daß man dazu übergehen mußte, die Schulung der Luftfahrzeugführer in Simulatoren zu verlegen. Dort kann man dann, ohne einen Luftzusammenstoß fürchten zu müssen, Flugmanöver üben.

Außerdem ist es wesentlich preisgünstiger, die Grundschulung sowie die ersten Flugversuche im Simulator zu unternehmen. Mit dem Aufkommen der Micro-Computer wurden dann auf einmal Simulatoren, die bisher aus Kostengründen großen Unternehmen vorbehalten waren, auch für den interessierten Heimanwender erschwinglich. Die ersten Simulationen waren natürlich, dem Speichervermögen der verwendeten Maschinen entsprechend, nur ein sehr abstraktes Abbild der Realität. Die sogenannten Blindflugsimulatoren verzichteten auf eine grafische Darstellung des Ausblicks aus dem Cockpit und bewältigten Ihre Aufgabe mit der Einspielung von Werten für die diversen Meßinstrumente. Nach erfolgtem Absturz bzw. nach geglückter Landung konnte man sich dann auf einem Blatt Papier

den geflogenen Kurs anschauen. Der nächste Schritt waren Miniaturlandschaften, über die eine oder mehrere Kameras geführt wurden. Die Bilder dieser Kameras wurden dann auf die Cockpitscheiben projiziert und erzeugten so den Eindruck einer Bewegung. Mit dem Aufkommen von Computern mit immer größerem Speichervermögen und leistungsfähigeren Prozessoren verbesserte sich sowohl die Detailtreue als auch die grafische Darstellung des Geschehens. Standen zunächst kleinere Sportmaschinen im Brennpunkt des Geschehens, ist heute eine Tendenz in Richtung "höher, schneller, wendiger" zu verzeichnen. Ob Hubschrauber, Militärjet oder Verkehrsmaschine, dem Interessierten steht heute eine reichhaltige Auswahl an Flugsimulatoren zur Verfügung.

Luftkriege im Wohnzimmer

Mit steigenden Verkaufszahlen sah natürlich auch die Softwareindustrie ihre Chance. So wurden die diversen Flugsimulationen um Elemente der Kriegsführung bereichert, wobei die Frage offenbleibt, ob hier eine tatsächliche Bereicherung stattgefunden hat. Wie dem auch sei, kaum ein Flugsimulator kommt heute ohne diverse Combat-Einlagen aus. Dort stehen dann Themenkomplexe wie die Verteidigung des eigenen Landes oder die Rettung gekidnappter Personen im Vordergrund. Auch der Zweite Weltkrieg wirkte inspirierend auf die Programmierer. So kann fast jede Luftschlacht bzw. Seeschlacht am Steuer des authentischen Flugzeuges mit größerem oder geringerem Erfolg nachvollzogen werden.

Der Weltraum – unendliche Weiten...

Mit der Zeit begann dann eine Überlegung, daß die Erde in absehbarer Zeit keinen neuen Stoff für Spiele dieser Art hergeben würde, da fast jedes Thema in diesem Zusammenhang in der einen oder anderen Art bereits umgesetzt wurde. So widmete man sich den technischen Paradepferden wie der Simulation einer Mondlandung mit Apollo 18 oder den Möglichkeiten des Space Shuttle. Hier boten sich dann auch neue Missionen an, die über das Vernichten einzelner Gegner hinausgingen. Schließlich hat kaum einer schon einmal einen Satelliten im Weltraum ausgesetzt oder repariert. So wurde auch dieser Themenkomplex aufgegriffen und umgesetzt. In diesem Zusammenhang setzten die 16-Bit-Geräte neue Maßstäbe. Mit ihren hervorragenden grafischen Fähigkeiten vermochten sie es, dem geneigten Spieler einen immer tieferen Einblick in die Welt der Fliegerei zu gewähren. Inzwischen ist man mit Hilfe der Vectorgrafik in Bereiche vorgestoßen, daß man manchmal in einer langgezogenen Rolle fast aus dem heimatlichen Wohnzimmersessel fällt und nach dem unsanften Aufschlag feststellt, daß die gedachten Kräfte, denen man entgegenzuwirken versuchte, nicht in der Realität existieren.

Die Spielhallen sind in dieser Beziehung schon einen Schritt weiter, mit geeigneten Hydraulikanordnungen vollziehen die Maschinen schon recht realistische Bewegungen, die das Gefühl, in einer echten Maschine zu sitzen, noch verstärken. Dem Heimanwender allerdings ist diese Realisierung meist verwehrt, da eine solche Spielhallenmaschine nicht nur in der Anschaffung recht teuer, sondern auch in der Wartung als nicht unproblematisch einzustufen ist.

Was bleibt, sind die zum Teil hervorragenden Umsetzungen auf Heimcomputer, die wir uns einmal etwas genauer angesehen haben. Auf jeden Fall versprechen die Heimcomputerversionen preiswerteren Spaß. Hat man das Programm einmal erworben, kann man fliegen, so viel man will, ohne immer wieder in den Geldbeutel greifen zu müssen. Ein Argument, das nach spätestens zwei ausgiebigen Spielhallenbesuchen nicht von der Hand zu weisen ist...

Flight Simulator II

Hersteller: Sublogic
Vertrieb: Fachhandel
Systeme: Amiga
Preis: ca. 99,- DM

Fliegerparadies

Dieses Programm ist eines der meistverkauften Computerspiele überhaupt und hat monatelang die Gamescharts erobert. Bei dieser reinen Zivilflugzeugsimulation stehen dem zukünftigem "Schreibtischpiloten" entweder eine Cessna 182 oder ein Learjet 25G zur Verfügung. Vor dem Fliegen besteht die Möglichkeit, eine ganze Reihe Environmentalparameter einzustellen, wie zum Beispiel Jahreszeit, Wolkenhöhe, Bodennebel und Windgeschwindigkeit bis zum Orkan! Das Armaturenbrett, welches an beiden Maschinen identisch ist, weist eine komplette Reihe modernster Fluginstrumente auf, inklusive zweier Navigationsempfänger sowie je einem Sender, Altimeter und künstlichem Horizont. Ein Zufallsgenerator kann zwischen 0 und 100 % eingestellt werden, um die Zuverlässigkeit der Instrumente zu variieren. Während des Fluges hat der Pilot die Wahl, sein Flugzeug von einem Begleitflugzeug oder vom Kontrollturm aus zu beobachten. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, den letzten Abschnitt des Fluges zu speichern, um diesen später noch einmal anzuschauen. Diese Funktionen sowie alle anderen Flugfunktionen können mit der Maus angewählt oder über die Tastatur eingegeben werden.

Spielplatz USA

Obwohl der Pilot seinen geografischen Startplatz innerhalb Amerikas frei auswählen kann, befindet er sich automatisch nach dem Laden des Spieles im Cockpit der Cessna auf dem San Franzisco Airport, von wo aus er das erste Mal zu einem kurzen Flug starten sollte. Kurz nach dem Take-off trifft er auf die ersten Sehenswürdigkeiten: die Gefängnisinsel Alcatraz und direkt dahinter die Golden-Gate-Brücke, die auch unterflogen werden kann. Ist die "Bay Area" einmal besichtigt worden, sollte der Pilot sich auf den Weg zurück zur ersten Probelandung machen. Spätestens jetzt wird der Anfänger merken, daß Fliegen kein Kinderspiel ist. Eine gute, direkte Landung auf der Rollbahn erfolgt meistens nur nach viel Übung und mehreren außerplanmäßigen Landungen neben der Rollbahn. Hat man die Schwierigkeiten von Kurzflug und Landung gemeistert, ist die Zeit reif, sich mit den beigefügten Flugkarten anzufreunden. Mit Hilfe dieser Karten besteht die Möglichkeit, nicht nur die Grundlagen der Navigation zu erlernen,



Bildschirmfoto: Amiga

Das Cockpit der Flight Simulator II-Cessnas ist mit einer guten, übersichtlichen Reihe modernster Fluginstrumente bestückt.



Bildschirmfoto: Amiga

Der Learjet, hier in der Perspektive eines Begleitflugzeuges, versteht besonders durch seine Geschwindigkeit zu begeistern.

sondern auch die USA von der Luft aus kennenzulernen.

Resümee

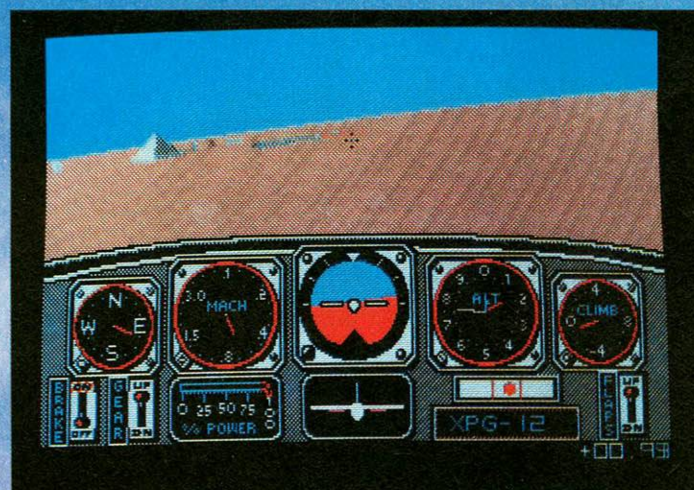
Flight Simulator II glänzt durch die Realitätsnähe seiner Flugsimulation. Das Scrolling des Bildschirms paßt sich der Geschwindigkeit eines Zivilflugzeuges gut an. Durch das Motorengeräusch hat der Pilot das Gefühl, in einem echten Flugzeug zu sitzen. Flight Simulator II hat weder einen Vorspann noch Vorspannmusik, aber wer hat denn schon mal von einem singendem Flugzeug gehört? Die Art, in dem die Programmierer, Bruce Artwick und Chris Green, jedes mögliche Detail berücksichtigt haben, ohne auf eine gute Grafik zu verzichten, zwingt uns erfreulicherweise dazu, Flight Simulator II eine Allgemeinwertung von 9 aus möglichen 10 Punkten zu geben.

Chuck Yeagers Adv. Flight Training

Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Fachhandel
Systeme: MS-DOS, C64
Preis: ca. 79,- DM

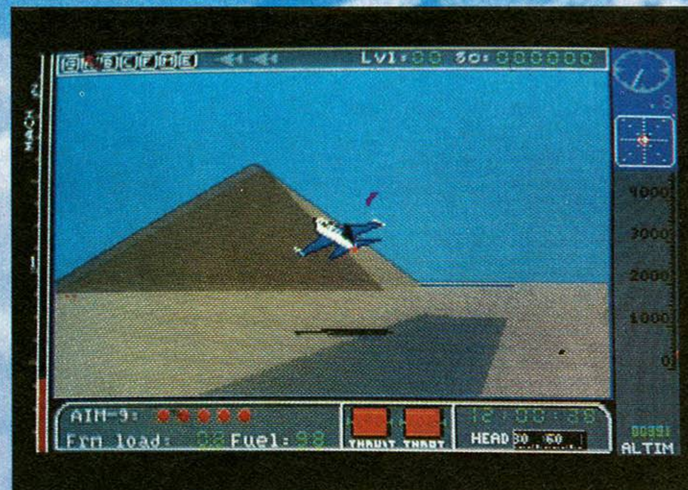
Aus dem Munde des Meisters

Wie der Name schon andeutet, wurde dieser Simulator in Zusammenarbeit mit dem legendären Testpilot der U.S. Airforce, General Chuck Yeager, entwickelt. Der gute General, so scheint es, ist nicht nur mit fliegerischem Können vollgepackt, sondern auch mit einer ziemlich endlosen Reihe kesser Sprüche, die für ständige Abwechslung in der detaillierten Anleitung, sowie im Programm selber sorgen. Die Programmierer von AFT haben großen Wert auf eine breite Auswahl verschiedener Flugzeugtypen gelegt. So werden hier elf originalgetreue Flugzeuge sowie drei noch nie gebaute "Testflugzeuge" zur Auswahl angeboten. Eine so große Menge unterschiedlicher Maschinen kann nur auf Kosten der Grafik gehen, und das Resultat ist, daß au-



Bildschirmfoto: MS-DOS

Nach jeder Crashlandung hat General Yeager ein paar aufmunternde Worte für den unglücklichen Pilot bereit.



Bildschirmfoto: Amiga

Die verschiedenen Außenansichten der zwei Düsenjäger von Jet sind vom Grafischen her kaum zu schlagen.

ßer dem jeweiligen Cockpit und einer Abbildung von General Yeager nur geometrisch geformte Objekte im Programm zu sehen sind.

Flügelspitzengefühl

Das Menü von Advanced Flight Training ist in vier Grundmissionen aufgeteilt. Zuerst kann man die Grundkenntnisse des Fliegens nach Art eines Profifliegers in einer Flugschule erlernen. Hier wird jeder Schritt vom Take-off bis zur Landung genauestens auf dem Bildschirm erklärt. Sollte man in einem oder in mehreren Einzelbereichen Schwierigkeiten haben, können diese auch einzeln angewählt und wiederholt geübt werden. Der zweite Menüpunkt ist der Testflug. Hier können die einzelnen Flugzeuge innerhalb der gesamten 150 mal 150 Meilen großen "Welt" bis an ihre Belastungsgrenzen geflogen werden. Im Falle der drei Testflugzeuge sind diese Grenzen unbekannt, und der Spieler muß sie für sich selber herausfinden. Dritter Menüpunkt ist ein Formationsflug, in dem man versuchen sollte, einem anderen Flugzeug zu folgen. Das leitende Flugzeug führt durch eine Serie immer schwerer werdender Flugmanöver. Um alle diese Manöver nachmachen zu können, muß man schon ein versierter Flugkapitän sein! Flugzeugrennen sind der letzte Punkt des Menüs. Fünf verschiedene Rennkurse stehen zur Auswahl, jeder davon wird mit einem anderen Flugzeug durchgeflogen. Jeweils fünf gegnerische Flugzeuge streiten mit, in der Hoffnung, am Ende an der Siegerehrung teilnehmen zu können. Hier sind starke Nerven und schnelle Reaktionen notwendig, um Tore zu durchfliegen und verschiedene Objekte mit sehr wenig Abstand zu umfliegen.

Resümee

Advanced Flight Training ist unserer Meinung nach ein exzellentes Programm für Fluganfänger. Leider hat es aber für Fortgeschrittene wenig zu bieten. In einem so lernorientierten Programm vermissen wir auch Erwähnungen zu Grundkenntnissen der Navigation, ohne die man zwar fliegen kann, aber schwer einen Flughafen zum Landen findet. Wir geben Chuck Yeager und Co. eine Allgemeinwertung von 6 aus 10 möglichen Punkten.



Bildschirmfoto: Amiga

Nach einem Aufklärungsflug meldet Strike Force Harriers feinderkennender Radar alle Gegner im nächsten Bereich

Jet

Hersteller: Sublogic
Vertrieb: Fachhandel
Systeme: Amiga
Preis: ca. 119,- DM

Brüderliche Ähnlichkeiten

Der kleine Bruder des großen Flight Simulator II hat viele Bedienungselemente und Flugeigenschaften seines Vorgängers übernommen. So zum Beispiel können hier wie bei Flight Simulator II zwei Computer per Modum zusammengenetzt werden, um Luftduelle zwischen zwei "Flugassen" zu ermöglichen. Bei dieser Kampfsimulation kann der Pilot entweder mit einer auf Land stationierten F16-Flying Falcon oder mit einer vom Flugzeugträger aus startenden F18-Hornet seine Missionen ausüben. Freiflugmissionen für beide Flugzeuge bieten die Möglichkeit, sich mit Maschine und Bedienungselementen bekanntzumachen, wobei sofort auffällt, daß die beiden Flugzeuge in bezug auf die Flugeigenschaften, Armaturenbretter und Waffenbestückungen identisch sind. Weitere auswählbare Missionen erlauben, daß der Pilot seinen Mut und sein fliegerisches Können entweder gegen feindliche Flugzeuge oder gegen verschiedene Bodenziele unter Beweis stellen kann. Zu diesem Zweck werden zwei verschiedene Raketentypen, zwei verschiedene Bombentypen und Bordkanone zur Verfügung gestellt. Fortgeschrittene Piloten können dann, in Jets schwierigster Stufe, Bodenziele angreifen, während sie gleichzeitig von feindlichen Flugzeugen attackiert werden. Um die Feinde aufzuspüren, bevor sie einen selber finden, wurde eine sehr gut manipulierbare "Zoom-Option" eingebaut, mit der man weit entfernte Objekte näher heranholen kann. Sollte man entweder alle seiner fünf zur Verfügung stehenden Düsenjäger verlieren oder abgeschossen werden, bevor man sich herausschleudern läßt, bekommt man an Stelle von Punkten, je nachdem wieviele Feinde zerstört wurden, einige schön dargestellte Medaillen zugeteilt.

Resümee

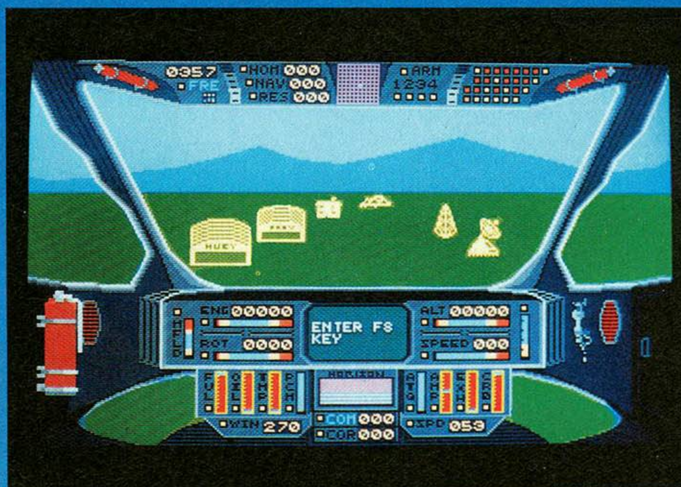
Jet hat eine hohe Grafikqualität und ist als Demo mit seinen vielen verschiedenen Kamerapositionen, kaum zu schlagen. Leider kommt wenig Abwechslung ins Spielgeschehen, was der Motivation stark zum Nachteil gereicht. Wir vermissen auch einerseits eine Hi-Score-Liste sowie andererseits die Möglichkeit, den Spielstand abzuspeichern. Angesichts dieser Tatsachen finden wir die Preis-Leistungs-Verhältnisse nicht ausgeglichen. Wir geben Jet eine Allgemeinwertung mit 7 Punkten von 10 möglichen.

Strike Force Harrier

Hersteller: Microsoft
Vertrieb: Fachhandel
Systeme: Amiga, MS-DOS
Preis: ca. 75,- DM

Engländer im Anmarsch

Halten Sie die Schmerztabletten bereit, diese strategische Simulation des berühmten englischen Kampfflugzeuges ist ein Kopfknacker! Hier gilt es, die 3500 mit Radar ausgerüsteten Raketenbasen, mehr als 1000 Panzer und fast endlose Flugzeuggeschwader des Gegners zu überwinden, um dann sein Hauptquartier zu finden und zu zerstören. Der Spieler ist zum Glück nicht nur Pilot eines Harriers, sondern auch gleichzeitig Befehlsgeber des Bodenpersonals der vier alliierten Flugbasen. Das Spielgeschehen läuft auf einem in 512 Quadrate geteilten Operationsfeld ab. Der Spieler muß versuchen, seine Flugbasen vor angreifenden Panzerzügen zu schützen und gleichzeitig das gegnerische Hauptquartier ausfindig zu machen. Eine beigefügte Rasterkarte sollte kopiert und dann benutzt werden, um leergeräumte Quadrate zu markieren, ansonsten kann es passieren, daß man seinen Orientierungssinn verliert und den Gegner immer wieder in denselben Abschnitten sucht. Während der Mission bekommt der Pilot Informationen und Warnungen per Radio zugefunkt. Die Mission kann am besten bewältigt werden, indem man immer ein Quadrat von Gegnern leerräumt, bevor man dann zum nächsten weiterfliegt. Im neuen Quadrat angekommen, sollte der Pilot sofort landen und dann das Bodenpersonal zum Nachrücken auffordern, um sich von diesen nachrüsten und volltanken zu lassen. Nachgerücktes Bodenpersonal bereitet auch automatisch einen neuen Flugplatz vor. Um auf nichtvorbereiteten Landeplätzen landen zu können, ist der originalgetreue Harrier mit bis zu 90 Grad vertikalschwenkbaren Turbinen ausgerüstet, mit deren Hilfe vertikale Landungen ermöglicht werden. Mit dieser Methode sind auch normale Landungen viel einfacher. Nachdem man neue Vorräte (Waffen, Benzin etc.) an Bord genommen hat, gilt es, erst einmal einen Aufklärungsflug über dem neuen Gebiet zu unternehmen.



Bildschirmfoto: Atari ST

Wer erst einmal mit dem Prinzip der Steuerung vertraut ist, den wird Super Huey so schnell nicht wieder loslassen.

Diese Aktion wird natürlicherweise von gegnerischen Flugzeugen behindert, die nicht nur zahlenmäßig überlegen sind, sondern auch noch schneller fliegen können als der Harrier.

Resümee

Die Programmierer von Strike Force Harrier haben sich wirklich größte Mühe gegeben, nicht nur einen Flugsimulator, sondern auch ein interessantes und motivierendes Aktionsspiel auf den Markt zu bringen, was ihnen hiermit vortrefflich gelungen ist. Eine gute Grafik, scrollender Hintergrund und mehrere Sprites sorgen für jede Menge Aktion und dafür, daß sogar die abgehärtesten "Ballerspieler" immer wieder Spaß an dem Harrier haben werden. Wir geben Strike Force Harrier eine Allgemeinwertung von 8 Punkten aus einer möglichen 10-Punkte-Wertung.

Super Huey

Hersteller: U.S. Gold
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga/Atari ST
Preis: ca. 70,- DM

Take off – If you can!

Da mit einem Hubschrauber ganz andere Flugzustände erreicht werden können als mit einem Flugzeug, muß man sich zunächst mit den Steuerungselementen vertraut machen. Da wäre zunächst einmal der Hauptrotor. Er hat die Aufgabe, den zum Abheben benötigten Hub zu erzeugen, und dient gleichzeitig der Richtungsänderung. Solange der Rotor genau in einer horizontalen Ebene dreht, wird der reine Auftrieb erzeugt. Wird der Rotor nun in irgendeine Richtung geneigt, erzeugt er einen, dem Neigungsgrad entsprechenden Vortrieb in die gewählte Richtung.
Die Drehzahl des Rotors spielt hier natürlich auch eine entscheidende Rolle, da nur mit einer Erhöhung derselben die Verluste ausgeglichen werden können, die durch die Aufspaltung der Kräfte in Auftrieb und Vortrieb verursacht werden. Der Hauptrotor erzeugt nun durch seine Drehung eine Kraft, die den Hubschrauber ohne entsprechende Kompensation in eine Drehung versetzen würde, die der Bewegungsrichtung des Rotors entgegengesetzt ist. Um dies auszugleichen, wurde ein vertikaler Heckrotor installiert, der durch die von ihm erzeugte Kraft die Drehbewegung kompensiert. Gleichzeitig läßt sich der Heckrotor jedoch noch zu abrupten Richtungsänderungen benutzen. Durch Erhöhen und Vermindern der Drehzahl läßt sich der Hubschrauber praktisch auf der Stelle drehen, was bei Flugzeugen in dieser Form nicht möglich ist.

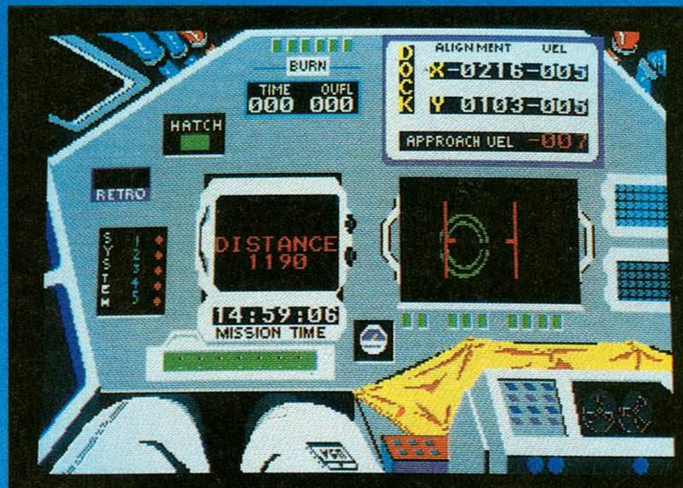
Flugschule

Daher ist zu Beginn der Menüpunkt <Flight School> durchaus empfehlenswert. Auf diese Weise kann - nach einigen unvermeidlichen Crashes - eine gewisse Sicherheit im Umgang mit dem Hubschrauber erworben werden. In diesem Mode können Sie auch ausgiebig experimentieren, um die Maschine bis an die Grenzen der Leistungsfähigkeit her-

anzubringen. Oder wußten Sie schon, daß auch mit einem Hubschrauber ein Looping möglich ist? Ist man in seinen fliegerischen Künsten soweit fortgeschritten, daß man geplante Richtungsänderungen vollziehen kann und die Start- und Landeprozedur beherrscht, stehen noch drei weitere Missionen zur Verfügung, in denen man seine Fähigkeiten unter Beweis stellen kann. Diese Missionen beinhalten u.a. einen Aufklärungsflug über unbekanntem Territorium, dessen Geländestruktur und sonstigen Besonderheiten auf einer Karte festgehalten werden sollen.

Resümee

Ausgerüstet ist der UH-1XA mit einer reichhaltigen Instrumentierung, angefangen von verschiedenen Navigations- und Kommunikationseinrichtungen bis hin zum Bordcomputer, verschiedenen Waffensystemen und Instrumenten, die über den Zustand der Maschine Aufschluß geben. Mit einer zweckmäßigen Grafik versehen, versteht Super Huey den geneigten Spieler doch einige Stunden zu fesseln. Wir geben 7 von 10 Punkten.



Bildschirmfoto: C-64

Mit Apollo 18 haben Sie die Chance, Neil Armstrongs gewaltigen Schritt auf einem fremden Himmelskörper nachzuvollziehen.

Apollo 18

Hersteller: Accolade
Vertrieb: Fachhandel
System: C64
Preis: ca. 59,- DM

Abenteuer im Weltraum

Fast ein Jahrzehnt lang haben die Apollo-Mondflüge die gesamte Menschheit fasziniert und inspiriert. Jetzt gibt uns Accolade auch die Chance, die Aufregung, die Spannung und die Befriedigung zu erleben, die nur wenige mutige Forscher zu spüren bekommen haben. Vom Countdown zum Splashdown sind eiserne Nerven und blitzschnelle Entscheidungen ein Muß, um erfolgreich die Mission durchführen zu können. Durch den kleinsten Fehler können sich Mannschaft und Kapsel in einen glühenden Feuerball verwandeln.

Wie kommt man zum Mond?

Die Simulation beginnt im NASA-Hauptquartier in Cape Canaveral, USA. Dort ist es die erste Aufgabe des Spielers, eine Vorflugskontrollliste abzuhaken, bevor die Raketen gezündet werden können. Nach dem Raketenstart muß die vorkalkulierte Erdumlaufbahn durch Winkelkorrekturen des Flugweges, die auf tausendstel Sekunden der zeitlichen Synchronisation basieren, erreicht werden. Es ist eine Ironie des Computerzeitalters, daß bei diesem Abschnitt der Simulation ziemlich alles, was der Spieler hier manuell ausführt, normalerweise von einem Computer gesteuert wird! Nach Erreichen der Erdumlaufbahn ist das nächste große Ziel die Mondlandeeinheit, von der Kommandokapsel abzutrennen und dann wieder anzudocken. Bemerkenswert ist an dieser Stelle, daß die träge Reaktion der Landekapsel auf die Steuerung des Spielers (was bei anderen Flugsimulationen als nicht wünschenswert erscheint) in diesem Fall zu einem realitätsnahen Gefühl der Schwerelosigkeit beiträgt. Noch ein paar Bahnzwischenkorrekturmanöver und Sie sind bereit, auf dem Mond zu landen, wo mit einer nur begrenzten Menge Sauerstoff ein "Spaziergang" zum "Surveyor III" und zurück unternommen werden muß. Nach erfolgreich beendetem Mondlauf greifen die Astronauten während eines Allspaziergangs mangelhafte Satelliten auf und transportieren diese zurück zur Kommandokapsel. Die Mission im All ist jetzt beendet, und die Rückkehr zur Erde kann angetreten werden. Beim Eintauchen in die Erdatmosphäre ist es von großer Bedeutung, die Kapsel auf einem genauen Kurs zu halten. Jede Abweichung von diesem Kurs hat einen Temperaturanstieg zur Folge, welcher für die Besatzung tödlich sein kann! Am Ende jedes Abschnittes der Simulation werden Punkte erteilt. Deren Anzahl ist abhängig von der Geschwindigkeit, Genauigkeit



Bildschirmfoto: C-64

Bei einer Weltraummission besteht naturgemäß kein Raum für menschliche Fehler. Seien Sie deshalb auf der Hut!

und der Anzahl der Versuche, die benötigt wurden, um die Mission zu beenden.

Resümee

Eine rundum gut ausgedachte Simulation eines Fluges in die letzten unerforschten Grenzgebiete. Es ist bemerkenswert, daß so wenig reine Weltraumsimulationen auf dem Markt angeboten werden. Dieses Programm ist ein Beweis dafür, daß man nicht schießen muß, um Spaß am Spielen zu haben. Wir geben Apollo 18 eine Allgemeinwertung von 8 Punkten aus einer möglichen 10-Punkte-Wertung.

Space Shuttle

Hersteller: Activision
Vertrieb: Fachhandel
System: CPC, C-64
Preis: ca 49,- DM

Der Orbit soll warten...

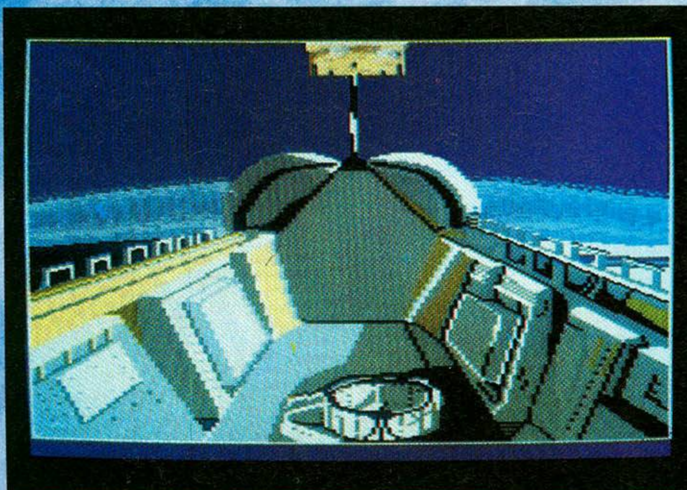
Als die technische Entwicklung der Menschheit soweit fortgeschritten war, daß der Weltraum erobert werden konnte, nahm diese Entwicklung mit diversen Raketen ihren Anfang. Die Erfahrungen, die man mit Hilfe der Raketen sammeln konnte, führten dann zur Entwicklung des Space Shuttles, das uns jedenfalls seit der Challenger-Katastrophe allzu gut bekannt ist. Spätestens seit der Umsetzung dieser Abenteuer auf den Computer hat man nun die Chance, relativ gefahrlos einen Ausflug in den Weltraum zu unternehmen. Zweifellos stellt das Space Shuttle auch weiterreichende Möglichkeiten zur Verfügung, als eine Rakete dies je tun könnte, da es sich hierbei ja mehr um ein Weltraumflugzeug handelt. Voila, übernehmen Sie doch einmal die Rolle eines Shuttle-Piloten.

Three, Two, One - Ignition!

Man hat Sie ausgewählt, das Kommando über den 101. Einsatz des Shuttle "Discovery" zu übernehmen. Leider drängt die Zeit, und Sie müssen sich schnellstens mit den Überwachungsgeräten und Steuerhilfen Ihres Shuttles vertraut machen. Ein harter Einsatz steht Ihnen jetzt bevor. Sie müssen unter anderem einen ordnungsgemäßen Start durchführen, einen geheimen, militärischen Satelliten aussetzen, verschiedene Docking-Manöver durchführen und vieles andere mehr. Zu guter Letzt gilt es dann noch, das Shuttle in die richtige Richtung zum Wiedereintritt in die Erdatmosphäre zu manövrieren. Dabei muß Maßarbeit geleistet werden, da schon kleinste Fehler unweigerlich zum Verbrennen beim Wiedereintritt führen bzw. andererseits das Shuttle zurück in den Weltraum geschleudert wird. In der letzten Phase der Mission sollten Sie dann nicht die Orientierung verlieren - Ihr Landeort ist der Luftwaffenstützpunkt Edwards. Die Landebahn ist zwar so ausgelegt, daß Sie genügend Platz zum Ausrollen haben, dies gilt natürlich nur, wenn Sie in der Nähe des Landekreuzes mit dem eigentlichen Aufsetzen beginnen. Allerdings sollten Sie trotz aller Anspannung nicht vergessen, das Landefahrwerk auszufahren. Eine Bauchlandung ist nicht unbedingt zu empfehlen, da hierbei Mensch und Material (und natürlich die Nerven Ihrer Vorgesetzten) über das Maß hinaus beansprucht werden. Haben Sie eine vernünftige Landung zustande gebracht, winkt eine Beförderung. Als erfahrener Shuttle-Kommandant können Sie dann natürlich auch an heiklere Missionen herantreten. Bevor Sie nun das Steuerhorn (bzw. den JOYSTICK) zur Hand nehmen, ist es ratsam, sich mit der doch recht komplexen Steuerung auseinanderzusetzen. Den ersten Einsatz können Sie im Flugmodus <1> durchführen. In diesem Modus wird das Shuttle von der Erde aus ferngelenkt, und Sie können sich in aller Ruhe mit den Kontrollen und Steuerungen vertraut machen. Sollte Ihnen in diesem Modus ein kapitaler Fehler unterlaufen, dann wird die Bodenkontrolle versuchen, dies wieder in Ordnung zu bringen. Auf diese Art und Weise können Sie in kurzer Zeit lernen, wie ein Shuttle zu bedienen ist. Während Ihrer Mission stellt sich die Szenerie als Ausblick aus den Bugfenstern dar, nur wenn Sie einen Satelliten aussetzen, haben Sie Einblick in den geöffneten Laderaum und können kontrollieren, wie der Satellit das Shuttle verläßt. Als Nächstes können Sie Modus <2> testen. Hier beschränkt sich die Hilfestellung der Fernlenkkontrolle auf die Überwachung Ihres Treibstoffvorrates sowie die Korrektur grober Schnitzer, falls Sie noch nicht das rechte Gefühl für Ihr Shuttle entwickelt haben. Ansonsten sind Sie in diesem Modus weitgehend auf sich gestellt. Bleibt noch der gefürchtete Modus <3>. Hier sind Sie nun völlig auf sich allein gestellt. Die einzige Hilfe ist jetzt noch der Bordcomputer, der Sie auf brenzlige Situationen aufmerksam macht; handeln müssen Sie allerdings selbst. Doch wenn Sie die vorhergehenden Übungen bewältigt haben, werden Sie es bestimmt schaffen.

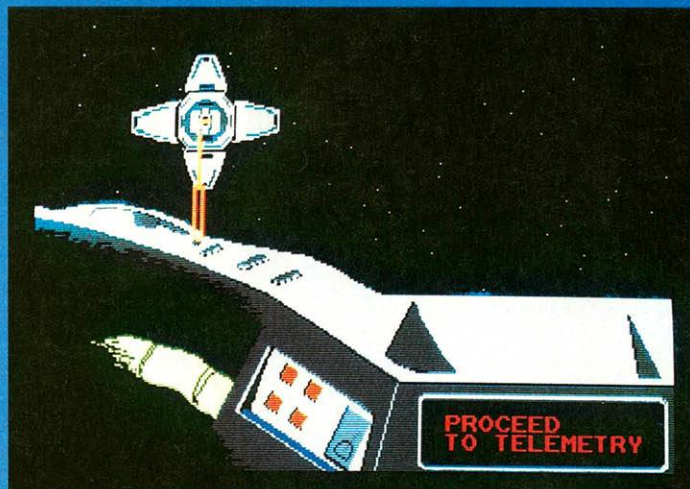
Resümee

Allerdings muß gesagt werden, daß einige Übungsflüge erforderlich sind, um auch in Streßsituationen sicher reagieren zu können. Hat man jedoch erst einmal ein Gefühl für das Flugverhalten des Shuttle entwickelt, kann man sich nur schwer wieder von diesem Programm trennen. Beson-



Bildschirmfoto: CPC

Space Shuttle wird Ihre ganze Aufmerksamkeit beanspruchen. Doch vergessen Sie nie, daß der Tod bereits hinter der dünnen Shuttle-Wand lauert...



Bildschirmfoto: CPC

Einen Satelliten auszusetzen ist nicht gerade einfach, bietet aber die Möglichkeit zu einem Blick in den Weltraum.



Bildschirmfoto: C-64

Kennedy Approach versetzt Sie in die Lage, den Luftraum über einer amerikanischen Großstadt zu kontrollieren.

ders ist uns der Realismus der Simulation aufgefallen. Sämtliche Flugbewegungen sind recht genau der Wirklichkeit nachempfunden und grafisch ansprechend realisiert worden. Nur der Sound und die Geräuscheffekte hätten nach unserer Meinung etwas üppiger ausfallen können.

Kennedy Approach

Hersteller: Microprose
Vertrieb: Fachhandel
System: C-64
Preis: ca. 49,– DM

Chaos im Luftraum!

Seit der Luftverkehr in unser tägliches Leben Einzug gehalten hat, trat zunehmend das Problem der Organisierung des Luftraumes in den Vordergrund. Ab einer bestimmten Verkehrsdichte konnte man sich nicht mehr allein auf sehen und gesehen werden verlassen. Ergo: Der Luftraum mußte organisiert werden. Zu diesem Zweck wurde der Luftraum in Schichten eingeteilt, ähnlich wie die Schalen einer Zwiebel. Jede Schicht entspricht einem Flight-Level, die einen Abstand von ca. 1000 Fuß zueinander haben. Einzelnen Schichten sind nun noch bestimmte Flugrichtungen zugeordnet, so daß in bestimmten Höhen sozusagen Einbahnstraßen verlaufen. Solange nun ein Flugzeug in einer definierten Höhe und Richtung fliegt, ist alles in bester Ordnung.

Der Luftraum – drangvolle Enge

Bei Starts und Landungen jedoch müssen zahlreiche Flight-Level durchflogen werden, bis die gewünschte Richtung und Höhe erreicht ist. Und an diesem Punkt beginnt die Arbeit der Fluglotsen. Sie dirigieren die startenden und landenden Flugzeuge so, daß keine Überlastung einzelner Flight-Level entstehen. Außerdem müssen in die Planung des Luftraumes noch diejenigen Flugzeuge einbezogen werden, die den Luftraum nur durchqueren, jedoch weder starten noch landen. Kennedy Approach versetzt Sie an den Arbeitsplatz eines Fluglotsen. Ihre Aufgabe ist es nun, den Luftverkehr über einer amerikanischen Großstadt zu organisieren. Allerdings ist Luftverkehr nicht als einheitliche Größe zu sehen. Kleine Sportmaschinen, Jumbos, Militärflugzeuge und Überschallmaschinen wie die Concorde zeigen stark unterschiedliches Verhalten. Ein Beispiel: Dirigieren Sie zwei Jumbos, die hintereinander zur Landung einschweben, so muß ca. eine Minute vergehen, bis der zweite Jumbo landen kann. Um einer Sportmaschine die Landung zu ermöglichen, muß wesentlich mehr Zeit vergehen, damit sich die Verwirbelungen, die der Jumbo erzeugt hat, beruhigen können.

Ihre Karriere als Fluglotse beginnt in Atlanta, Georgia. Hier haben Sie es fast nur mit Jumbos zu tun, das Wetter ist fast immer gut, und das umliegende Gelände ist flach. Also beste und übersichtliche Bedingungen, um den Flugverkehr aufrecht zu erhalten. Den höchsten Schwierigkeitsgrad erreichen Sie dann in ihrem fünften Job. Hier ist es Ihre Aufgabe, den New Yorker Flugverkehr in den Griff zu bekommen.

Resümee

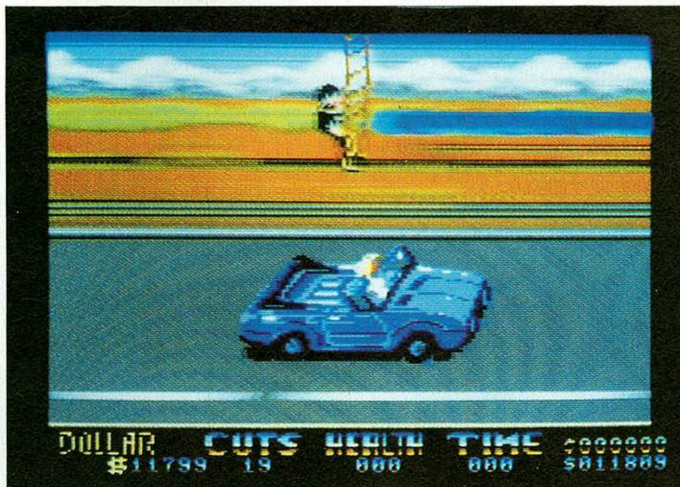
Untermalt wird das Abenteuer Flugverkehr durch eine sehr hochwertige Sprachausgabe und zweckmäßige Grafiken, die den Kontrollschirmen der Tower entlehnt sind. Wer sich gerne mit Flugsimulatoren beschäftigt, sollte es nicht versäumen, diesen Aspekt des Luftverkehrs einmal durchzuspielen. Übrigens, Ihr Gehalt bemißt sich nach den erbrachten Leistungen, von Ihnen verursachte Verspätungen werden Ihnen vom Lohn abgezogen. Planung ist somit notwendig, damit Sie am Ende nicht Geld bezahlen müssen, statt es zu verdienen. Sollten Sie einen Crash oder eine ähnliche Katastrophe verursachen, werden Sie gefeuert. Ziemlich realistisch, oder?

(Mark Matthia/mm)

Liebe Leser,
Eigentlich sollte an dieser Stelle der Schwerpunktartikel über Shoot'em Ups erscheinen. Um Ihnen aber möglichst präzise und umfassend berichten zu können, haben wir noch einige zusätzliche Recherchen angestellt. Das Ergebnis dieser Nachforschungen finden Sie in der nächsten JOYSTICK!!!

Danger Freak

Hersteller: Rainbow-Arts
Vertrieb: Fachhandel
System: C64
Preis: 30,- DM (Kass.)
40,- DM (Disk.)



Bildschirmfoto: C64

Zeigen Sie Ihren Kontrahenten, daß Sie Mut besitzen, indem Sie den waghalsigen Sprung aus einem fahrenden Cabrio an eine Strickleiter vollbringen.

Filmbusiness Marke Homegrown

Wer hat nicht schon als kleines Kind gewünscht, sein Geld als Filmschauspieler zu verdienen? Mit Danger Freak können Sie nun all Ihre Kindheitsträume wahr machen. Sie schlüpfen in die Haut eines Stuntman (bzw. Stuntwoman) und müssen versuchen, sich den Ruhm (und natürlich auch die Gagen!) eines Hollywood-Stars zu erarbeiten.

Ihre Aufgabe besteht darin, sich im harten Filmbusiness zu bewähren, indem Sie drei verschiedene Stunts ausführen. Doch aufgepaßt: Der Konkurrenzkampf ist in dieser Branche groß. Die Stunts sind durch ein Zwischenspiel verbunden, in dem es darauf ankommt, den Rivalen zuvorzukommen und entscheidende Bonusgagen zu verdienen; hier müssen Sie Ihr Motorrad durch gefährliche Passagen steuern.

Die erste Filmszene beschreibt folgenden Spielablauf:

Sie müssen auf Ihrem Feuerstuhl die von Hindernissen übersähte Anarchy Road überwinden, auf das Cabrio einer hübschen Blondine springen und in voller Fahrt eine von einem Hubschrauber herabgelassene Strickleiter erklimmen.

Von Jetbikes, U-Booten und Leitern

Die zweite Aufgabe besteht darin, das gefahrenverseuchte Gewässer von der Bodega Bay möglichst dramatisch zu durchqueren.

Sie fahren auf einem dieser hochmodernen Jetbikes, versenken friedfertige Angler und lassen mit kurzen Sprüngen Wasserminen hochgehen. Danach rammen Sie das auftauchende U-Boot, klettern auf den Turm desselben und springen, wie vorher beim Cabrio, an eine Strickleiter; natürlich mit hoher Geschwindigkeit.

Bei der letzten Aufnahme sollen Sie mit einem fliegenden Bond-Mobil den Ihnen entgegenkommenden Ob- und Subjekten eins auswischen. Hier gilt es, dem auf der Kanonenkugel reitenden Baron von Münchhausen den Hut vom Kopf zu reißen, Fahnenmasten zu zerstören und Fabrikschlote zu zerbomben. Die Aufgabe wird durch einige Raubvögel und Flugdrachen erschwert. Zum Schluß dieser Szene heißt es, einer ferngelenkten Rakete auszuweichen, indem Sie rechtzeitig den Schleudersitz betätigen, um sicher mittels Fallschirm auf der Erde zu landen.

Fazit

Danger Freak ist ein Spiel, das mit bis zu vier Spielern gespielt werden kann. Die Steuerung erfolgt über den Joystick. In der Einleitung wird auf einen Cheat-Mode hingewiesen, der relativ leicht gefunden werden kann. Das Spiel ist an und für sich mit drei Levels etwas dürftig ausgefallen; zu schnell hat der Spieler die Aufgabe erfüllt, was zur Folge hat, daß das Spiel nach kurzer Zeit beiseite gelegt wird. Hier hätten die Programmierer etwas mehr Wert auf Komplexität legen sollen.

Dafür haben die Väter dieses Programmes Prioritäten bei den Sounds gesetzt. Hier wird der Soundchip des 64ers gut ausgenutzt.

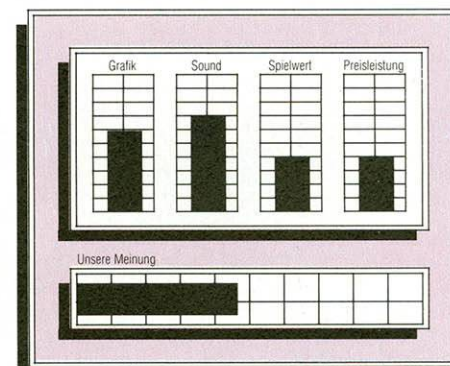
Versionen für Amiga und Atari lagen zu Redaktionsschluß noch nicht vor, sind jedoch in Vorbereitung.

(br)



Bildschirmfoto: C64

Eine ferngelenkte Rakete verfolgt Sie. Da hilft nur noch der rettende Schleudersitz, um Sie vor dem Tod zu bewahren.



Soldier of Light

Hersteller: Ace
Vertrieb: Bomico
System: Atari ST, Amiga, C-64
Preis: ca.79,95 DM

Bildschirmfoto: Atari ST

Die drei Planeten

Drei Planeten sind in einem Raumsektor, der vom galaktischen Oberkommando kontrolliert wird, von der Föderation überfallen worden. Sie, Xain, bekommen nun die Maßgabe, den überfallenen Raumsektor und die Planeten von feindlichen Streitkräften zu säubern. Als bester Kämpfer Ihrer Welt dürfte Ihnen dieser Auftrag wohl kaum Schwierigkeiten bereiten. Sie müssen nun der Reihe nach sämtliche Planeten besuchen, und aus allen Rohren feuernd versuchen, sämtliche Bösewichte zu vernichten. Ausgerüstet mit einem Skelettpanzer und den Jet-Stiefeln sind Sie zugegebenermaßen recht beweglich, da Sie zur Not Feinde überspringen bzw. überfliegen können. Ihre Standardausrüstung wird durch einen handelsüblichen Laser älterer Bauart abgerundet. Damit ist natürlich im Falle eines Falles kein Blumentopf zu gewinnen; bessere Waffen müssen her, um das blutige Handwerk möglichst effizient zu gestalten. Da Sie gegen ein unbarmherziges Zeitlimit spielen müssen, kann nur Meucheln mit System zum Erfolg führen. Trotz aller Mühen werden Sie sich mit dem Gedanken anfreunden müssen, einen der drei Planeten ein zweites Mal zu erobern. Die Feinde waren in der Zwischenzeit nämlich auch nicht untätig und haben einen der Planeten zurück erobert.

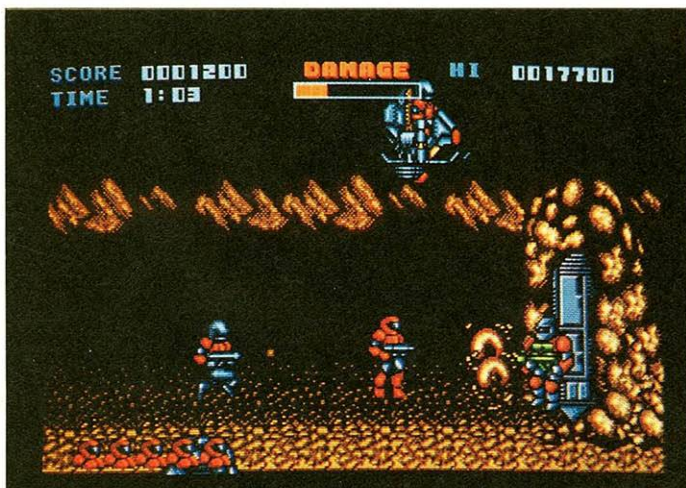
Die grüne Hölle

Nach der Landung auf dem ersten Planeten des unglückseligen Systems kommt der Laser zu frühen Ehren. Als Kämpfer von Format verzichten Sie selbstverständlich darauf, sich von der anstrengenden Reise zu erholen, und greifen ins Geschehen ein. Da drängt sich einem unwillkürlich die Analogie auf: Zur rechten wie zur linken sah man ein halbes Alien niedersinken! Nur peinlich, wenn Sie selbst das gleiche Schicksal erleiden; tote Helden können in der Regel nur sehr wenig zur Befreiung eines Planeten unternehmen. Um am Leben zu bleiben, ist einerseits Meucheln im Dreivierteltakt angesagt, zum anderen steht die Beschaffung ernstzunehmender Waffen im Vordergrund. Die besten Ergebnisse lassen sich durchweg mit der Dreifach-Laserkanone erreichen, ihr haben die meisten Bösewichte nichts entgegenzusetzen. Besondere Pluspunkte sammelt Soldier of Light aufgrund seiner Spielbarkeit. Die Steuerung ist einfach und präzise und verlangt kein akrobatisches Joystickhandling. Haben Sie einen Planeten von Aliens desinfiziert, brauchen Sie bloß das wartende Raumschiff zu besteigen, um den nächsten Planeten anzuvisieren. Diese Raumschiffeinlage präsentiert sich als horizontal scrollendes Shoot'em Up, das den Spieler allerdings ganz schön stressen kann.
Sind alle Planeten zur völligen Zufriedenheit des Spielers von Aliens gesäubert, steht der Kampf mit dem Robotrooper bevor. Sie sollten es wirklich nicht versäumen, sich warm anzuziehen...

Resümee

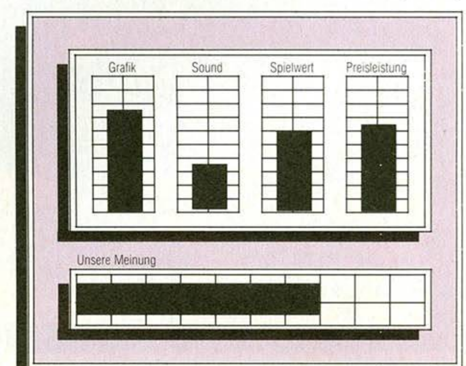
Soldier of Light präsentiert sich als gut spielbares und unterhaltendes Shoot'em Up. Grafisch sehr ansprechend gestaltet, vermag es den Spieler doch einige Zeit zu fesseln. Der Sound, der zu Beginn als ansprechend empfunden wird, geht allerdings mit zunehmender Spieldauer doch etwas auf die Nerven. Alles in allem ein Spiel, das in keiner Shoot'em Up-Kiste fehlen sollte.

(mm)



Bildschirmfoto: Atari ST

Bahnen Sie Ihren Weg durch endlos erscheinende Wellen von Feinden. Merke: Mit einem fröhlichen Lied auf den Lippen kann der Takt beim Meucheln besser gehalten werden.



Caveman Ugh-lympics

Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Fachhandel
System: C-64
Preis: ca. DM 59,95

Nur ein Holzbein, das blieb heil

Und wieder einmal gibt es eine Olympiade auf dem Computer, dachte ich mir, als ich dieses Spiel in die Hände bekam. Natürlich wird diese hier besser sein und vor allen Dingen anders, als all die anderen, die es bis jetzt gibt. Mit nicht sehr hoch gesetzten Erwartungen ging ich also an dieses Spiel heran. Doch siehe da, es ist tatsächlich eine neue Art der Olympischen Spiele. Sie finden nicht in der heutigen Zeit oder etwa im antiken Griechenland statt, sondern in der Steinzeit. Schreiben wir die Geschichte also um: Nicht die Griechen, sondern unsere wilden Urahnen erfanden die olympischen Spiele.

Kommen wir zu den Disziplinen, die wirklich prähistorisch sind. Wir bringen der Einfachheit halber die deutschen Übersetzungen der Steinzeit-Titel, allerdings wurden diese in der Steinzeitgrammatik belassen. Die erste läßt sich am besten wie folgt nennen: Nehmen Kumpel an Bein, dann drehen und werfen weit wie möglich. Als zweites steht dann ein spannendes Rennen auf dem Programm, das die Höhlenmenschen so umschreiben: Nehmen Beine in Hand, laufen weg, erreichen erster Baum, ärgern

Bildschirmfoto: C-64

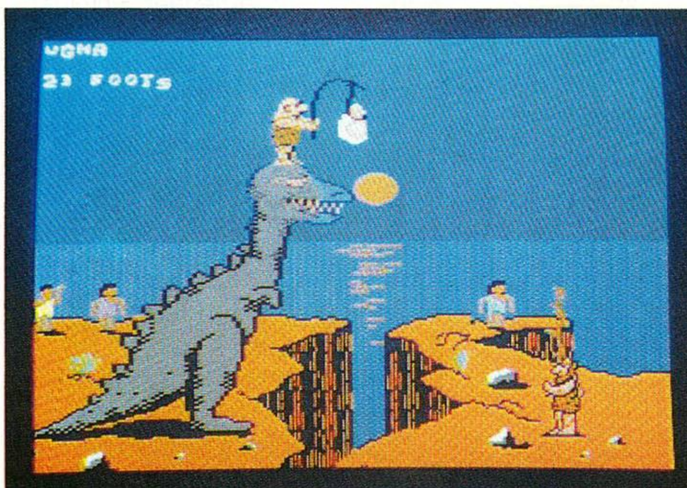
Säbelzahntiger. Hier geht es nicht darum, als erster durchs Ziel zu gehen, das ist nur eine Nebenerscheinung. "Der Sieger in einem Rennen ist nicht immer der Schnellste, sondern der, der unterwegs nicht gefressen wird." – So jedenfalls sieht es das Handbuch zu diesem Spiel.

Sie müssen hier also um ihr Leben rennen, neben dem menschlichen Mitstreiter gibt es noch einen Säbelzahntiger, der schon etwas länger nichts mehr gegessen hat. Können Sie es schaffen, den rettenden Baum zu erreichen? Und wenn es dann richtig kalt ist, kommen wir zu der Aufgabe "Holz zum Brennen bringen", auch als Feuermachen bekannt. Ihre Aufgabe besteht darin, ein Feuer zu entfachen, also die beiden Hölzchen aneinanderzureiben und Funken ins Stroh zu blasen. Hier sollten Sie aufpassen, sich nicht das Gesicht zu verbrennen. In dieser Disziplin sieht man auch, mit wieviel Liebe zum Detail der Grafiker arbeitete. Es sieht einfach zu komisch aus, wenn die Jungs das Feuer entfacht haben und mit glücklichem, aber verkohltem Gesicht dasitzen. Eine meiner Lieblingsdisziplinen ist das "Erschrecken Freund durch Fratze, dann hauen auf Schädel". Ziel des Schädelschlagens ist es, den Gegner so zu erschrecken, daß er von der Plattform fällt, oder aber ihn so zu schlagen, daß ihm Hören und Sehen vergeht. Weitere Disziplin ist "Reiten auf Dino, nix fallen runter". Hier ist darauf zu achten, daß Sie evtl. Hindernisse rechtzeitig überspringen und nicht hinfallen. Die letzte Sportart ist das sog. Dino Vault. Eine Variante des heute sehr beliebten Stabhochsprungs, bei der Sie über einen hungrigen Dinosaurier hinweghüpfen müssen.

Fazit

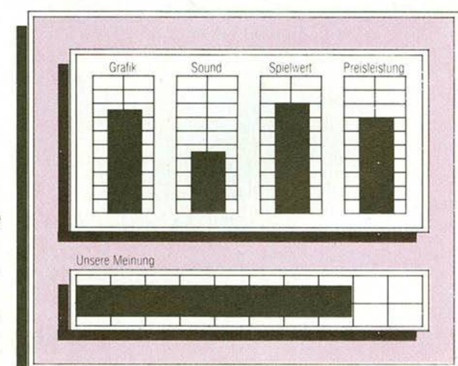
Caveman Ugh-lympics ist eine gelungene Variante aus der großen Palette "olympischer" Computerspiele. Das Programm wurde mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Dies merkt man vor allen Dingen an den kleinen Gags, die in das Programm eingebaut wurden. Die Grafik ist ausgezeichnet und sauber animiert. Der Sound hört sich etwas schräg an, dies gehört aber zum Spiel. Alles in allem ist Caveman Ugh-lympics ein Spiel, das das Prädikat "WERTVOLL" verdient.

(rg)



Bildschirmfoto: C-64

Der Dinosaurier muß auf die richtige Höhe eingestellt werden. Ist dies getan, können Sie versuchen, darüber hinwegzuspringen.



4X4 Off Road Racing

Hersteller: Epyx
Vertrieb: Fachhandel
System: C64/128, Spectrum, CPC, PC
Preis: ca. DM 60, –

Ein beinhartes Geländerennen

Sie haben bei 4X4 Off Road Racing die Wahl zwischen vier verschiedenen Autos. Haben Sie sich für einen Wagen entschieden, gilt es, diesen für die abenteuerliche Strecke auszurüsten. Reifen, Treibstofftanks, Öl und vieles mehr stehen zur Verfügung; bedenken Sie aber: je mehr Sachen Sie mitnehmen, desto schwerer wird Ihr Fahrzeug. Haben Sie Ihr Gefährt ausgestattet, kann das Rennen beginnen. Zur Wahl stehen Ihnen vier verschiedene Strecken, bei denen es gilt, sich durch Wüsten, Sumpflandschaften, Felsplateaus oder schneebedeckte Gegenden zu kämpfen.

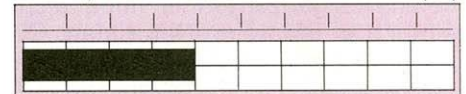


Bildschirmfoto C64

Wichtig beim eigentlichen Renngeschehen ist, daß man seinen Wagen gut ausrüstet, denn bei zu rasanter Fahrweise sind die Treibstoffreserven sehr schnell aufgebraucht. Getriebeschäden, Probleme mit der Elektrik oder etwa ein im Morast steckengebliebenes Fahrzeug müssen Sie auf der Strecke reparieren; ohne das entsprechende Equipment ist ein Weiterkommen unmöglich. Sie besitzen drei Fahrzeuge, mit denen Sie bis zum Ziel kommen müssen.

(br)

Unsere Meinung



Powerdrome

Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Fachhandel
System: Atari ST, Amiga
Preis: ca. DM 79,95



Bildschirmfoto: Atari ST

Nur Fliegen ist schöner!

Wir schreiben das Jahr 2034 NGZ. Die Föderation hat die Meisterschaften der Typhoon-Flug-Klasse ausgerufen. Sie, ein junger aufsteigender Flieger eines dieser schnellen Typhoon-Flugzeuge, haben sich fest entschlossen, teilzunehmen und Meister zu werden. Doch vor den Sieg hat die Förderation die Qualifizierung gesetzt. Das ganze Rennen findet nicht einfach in der freien Natur statt. Oh nein, für diese Art des Sports wurde ein eigenes Gebäude geschaffen, das sog. **POWERDROME**. Von diesem gibt es insgesamt sechs Stück, welche auf fünf verschiedene Planeten verteilt wurden. In jedem ist ein Rennkurs mit unterschiedlichstem Schwierigkeitsgrad gebaut. All diese gilt es zu meistern. Es ist darauf zu achten, die Beschädigungen, welche bei eventuellen Zusammenstößen mit Gegnern oder den Wänden auftreten, so gering wie möglich zu halten. Denn wenn Ihr Typhoon zu stark beschädigt ist, müssen Sie ins Dock fliegen und reparieren. Jeder Kurs unterscheidet sich vom anderen. Es gibt Tunnels, Blockaden, und nicht vergessen sollte man die atmosphärischen Wetterverhältnisse, welche starken Einfluß auf die Flugfähigkeit Ihres Typhoon nehmen können.

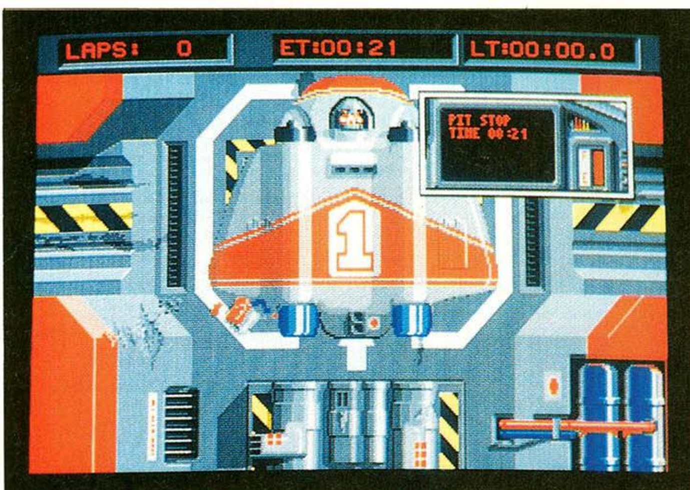
Links, Rechts, Hoch, Runter!

Die Rennstrecken beschränken sich nicht auf einfaches Links/Rechts, sondern wurden etwas anspruchsvoller gestaltet. So gibt es Passagen, in denen es steil bergab geht, denen dann eine scharfe Kurve folgt. Man muß seinen Typhoon- Flieger mit viel Geschick lenken, um nicht gegen die Wände zu prallen. Sollte dieses jedoch zu oft geschehen, ist es unumgänglich, daß man ein Dock anfliegt, um den Typhoon zu reparieren. Dies beschränkt sich dann nicht auf einfaches Hineinfliegen, Warten und wieder Starten. Der Spieler muß selbst aussuchen, welche Teile er austauschen möchte. Da dieses aber unter Zeitdruck geschieht - die Gegner warten nicht - kann es leicht passieren, daß ein wichtiges Teil vergessen wird und man in der nächsten Runde wieder docken muß.

Resümee

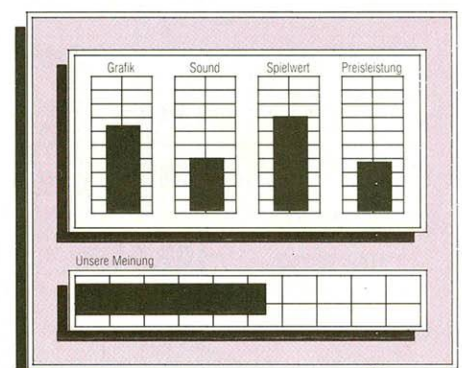
Mit Powerdrome liegt endlich einmal wieder eine gute Variante des bereits stark ausgebeuteten Rennspielthemas vor. Nach etwas Eingewöhnungszeit wird sich wohl jeder mit der etwas schweren Lenkung angefreundet haben. Die Grafik präsentiert sich als Fly-Thru-Szenario, welches schnell und sauber animiert wurde. Sie ist zwar nicht besonders abwechslungsreich, reicht aber für das Spiel völlig aus. Der Sound ist ST-Durchschnitt und braucht deswegen nicht weiter besprochen zu werden. Die Spielmotivation ist am Anfang sehr hoch anzusetzen, da die einzelnen Kurse sehr abwechslungsreich sind. Hat man aber alle einmal durchflogen, ist es vorbei. Hier wäre vielleicht ein Editor angebracht, mit dem man seine Kurse selber definieren kann. Wer Rennspiele mag, dem sei dieses Spiel wärmstens empfohlen. Andere sollten es sich auch ruhig einmal anschauen, da es eine gute Variante dieser Thematik darstellt.

(rg)



Wer nicht fahren kann, sollte es lassen. Jetzt muß erst einmal zeitaufwendig repariert werden.

Bildschirmfoto: Atari ST



Down at the Trolls

Hersteller: Rainbow Arts
Vertrieb: Fachhandel
Systeme: Atari St, Amiga, C-64
Preis: 35,– bis 60,– DM

Dem Elfen helfen!

Die Trolle haben den gehüteten Schatz der Elfen gestohlen und ihn in ihr unterirdisches Reich gebracht. Die Elfen mochten den Raub nicht einfach so dulden und betrauten ihren Chefhelden mit der Wiederbeschaffung der Schätze. Nun muß der Arme die Gewölbe der Trolle durchstöbern. Daß diese damit nicht einverstanden sind, ist klar, und alsbald wird unterirdisch zur Heldenhatz geblasen.
Der Spieler steuert den Elfen, der in einem Fenster in der Mitte des Monitors dargestellt wird. In diesem Window ist immer nur ein kleiner Teil des jeweiligen Gewölbes zu sehen; bewegt sich der Elf, folgt der Hintergrund scrollend. Da viele verschiedene Gewölbe mit unterschiedlichen Schwierigkeiten zu erforschen sind, kann der Spieler seinem Elf gewisse Eigenschaften stärker verleihen. So kann er z.B. den Boden, der vor ihm liegt, wegzaubern. Wie oft, ist vom jeweiligen Magiewert des Elfen abhängig.

Bildschirmfoto Atari ST

Down at the Trolls ist trotz einiger neuer Features und passabler Grafik ein recht hausbackener 'Loderunner'-Verschnitt. Unangenehm fällt das Scrolling bei der ST-Version auf, für das die Titulierung 'ruckelig' noch beschönigend ist.

(hs)

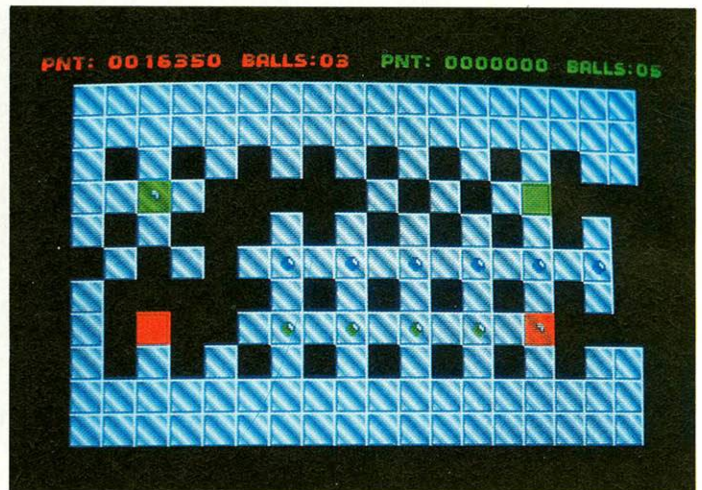
Unsere Meinung

Platou

Hersteller: Kingsoft
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga, C-64
Preis: ca. 40,– DM

Geraten Sie nicht an den Rand des Abgrunds!

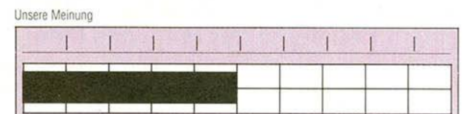
Ein Geschicklichkeitsspiel besonderer Art erwartet Sie, wenn Sie sich entschließen, Platou zu spielen. Auf einem rechteckigen Spielfeld treten zwei Spieler gegeneinander an. Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Bodenplatten zu zerstören, um den Gegner in den gähnenden Weltraum fallen zu lassen. Verschiedenfarbige Kugeln, die über das Szenario verteilt sind, verleihen der eigenen Spielkugel diverse Eigenschaften wie z.B. eine größere Geschwindigkeit. Zum Ausgleich verringern blaue Kugeln wieder die Geschwindigkeit. Da man immer vom gleichen Punkt aus startet, empfiehlt es sich, immer eine Bodenplatte zu überspringen, um auch mit der vierten oder fünften Spielkugel noch auf das Szenario springen zu können. Außerdem besteht noch die Möglichkeit, mit der eigenen Kugel die des Gegners vom Spielfeld zu drängen. Insgesamt fünf Spielkugeln stehen jedem Mitspieler zur Verfügung; gewonnen hat derjenige, der die meisten Bodenplatten zertrümmert und die meisten Extrakugeln eingesammelt hat. Ein interessanter Aspekt ist auch die grafische Darstellung der Spielkugeln, die wie Flummies über das Spielfeld doppen. Da Sie Ihre Kugel aus der Vogelperspektive sehen, können Sie zuschauen, wie diese größer oder kleiner wird.



Bildschirmfoto: Amiga

(mm)

Unsere Meinung



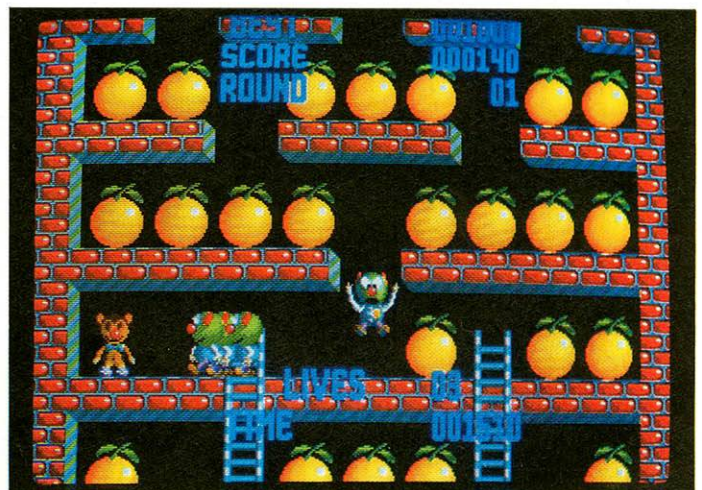
Robbeary

Hersteller: Anco Software
System: Amiga
Vertrieb: Kingsoft
Preis: 60,– DM

Ein räuberischer Bär

Berti Bear ist ein kleiner Bär, der die Aufgabe hat, ein riesiges Kaufhaus auszurauben. Er kann Leitern benutzen und von einer Plattform zur anderen springen. Aufpassen muß er nur vor den Wachen, denn Gefangennahme bedeutet den Tod. Bevor Berti in das nächste Level gelangen kann, muß er sämtliches Obst auf dem Bildschirm einsammeln. Hier findet er einige nützliche Gegenstände unter den Früchten versteckt sowie den Schlüssel für die Tür des nächsten Bildes. Aber auch Dinge kommen zum Vorschein, die gemieden werden sollten. Robbeary ist ein Jump&Run-Spiel mit 24 verschiedenen Levels. Die Steuerung erfolgt nur über einen angeschlossenen Joystick, so daß die Option, auch die Tastatur zu benutzen, nicht gegeben ist.

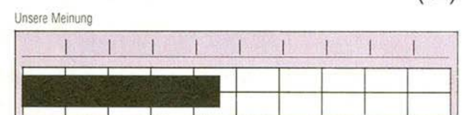
Selbst ausgebufften Arcade-Profis wird der Schweiß ausbrechen, wenn es darum geht, Berti Bear vor den Wachen zu schützen und das Obst aufzusammeln. Selbst die ersten Level sind nicht ganz einfach, so daß der Spielspaß einige Zeit dauern kann. Die Sounds lassen einiges zu wünschen übrig, wenn man an die Möglichkeiten, die der Amiga besitzt, denkt. Hier hätten die Programmierer etwas mehr Sorgfalt walten lassen können.



Bildschirmfoto: Amiga

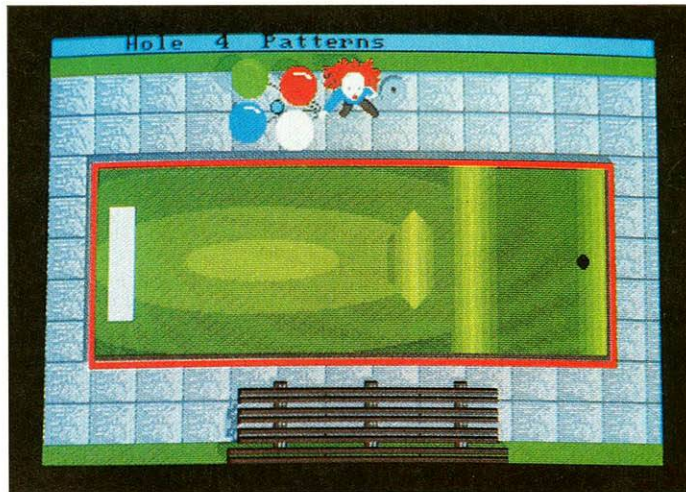
(br)

Unsere Meinung



Mini-Golf

Hersteller: Magic Bytes
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga, Atari ST, C-64
Preis: 29,95 DM Cass./
49,95 DM Disk



Bildschirmfoto: Atari ST

Wem der Besuch des nächsten Minigolf-Platzes zu umständlich erscheint, der hat jetzt die Chance, vom Sessel aus seinem Hobby zu frönen.

Einfallswinkel gleich Ausfallswinkel

Mit dem Spiel Minigolf, dem kleinen Ableger des teuren Golfsports, hat wahrscheinlich jeder schon einmal Bekanntschaft gemacht. Schließlich stellt der Besuch des Minigolf-Platzes eine interessante Alternative zu einem Sonntagsspaziergang dar. Doch man muß schon ein bißchen um die Ecke denken können, um den einen oder anderen Parcour erfolgreich zu meistern. Ist wirklich ein spektakulärer Schlag gelungen, kann man sich noch einmal - wie in der Sportschau - ein Replay ansehen. Doch Minigolf auf dem Computer geht über handelsübliche Plätze weit hinaus. So gibt es unter anderem einen Parcour mit Teleportfeldern, die den Ball an einer anderen Stelle wieder erscheinen lassen. Wasser, Sand und hügeliges Gelände ist natürlich auch reichlich vorhanden, um das Spiel nicht zu einfach zu gestalten. Ist das Beginner-Spiel gemeistert, kann man ohne Bedenken den Expert Level aufrufen.

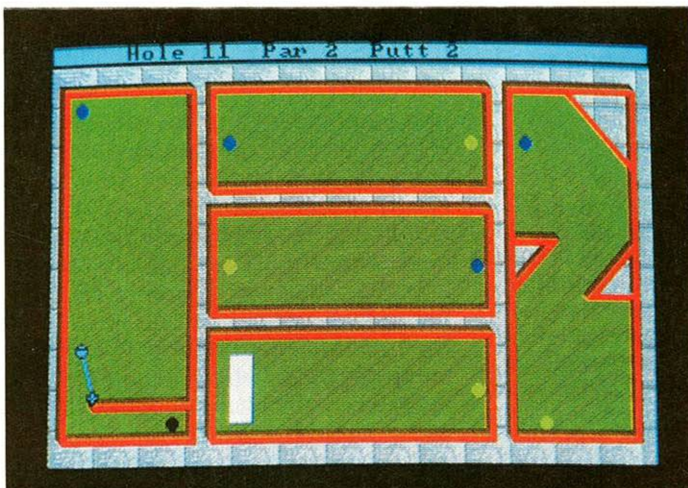
Hole in one?

Die Kugel mit dem ersten Schlag ins Loch zu spielen, das ist wohl der Traum jedes Golfspielers. Bei Minigolf ist dies nicht anders. Obwohl nur eine relativ kurze Distanz überwunden werden muß, ist es nicht einfach, die Bahn des Spielballes vorauszuberechnen, da zahlreiche Hindernisse umspielt werden müssen. Sand beispielsweise verlangsamt den Ball ganz erheblich, so daß diese Tatsache in die Planung des Schlages mit einbezogen werden muß. Ein wichtiger Punkt, der hier keinesfalls übersehen werden darf, ist die Möglichkeit, einen Schlag zu wiederholen. Ist der letzte Schlag völlig daneben gegeangen, kann er mit Hilfe des entsprechenden Menüpunktes rückgängig gemacht werden. Vor dem Schlag hat man außerdem die Möglichkeit, sich das Spielfeld in jeder denkbaren Ansicht darstellen zu lassen. Auf diese Weise kann man sich zumindest eine ungefähre Strategie zurechtlegen. Bis zu vier Spieler können an Minigolf teilnehmen, man kann aber auch alleine spielen, um auf diese Art die Leistungen zu verbessern. Das Spielfeld stellt sich in der Vogelperspektive dar, was eine gute Übersicht gewährleistet. Die Steuerung ist ebenfalls durchdacht, und sehr einfach gestaltet, so daß auch der Ungeübte schon nach kürzester Zeit das Handling des kleinen Balles beherrscht. Mittels der Steuerung kann genau die Richtung und die Stärke des Schlages eingestellt werden. Dann bleibt nur noch zu hoffen, daß ein sicheres Auge und ein gefühlvoller Schlag das "Hole in One" bringt.

Resümee

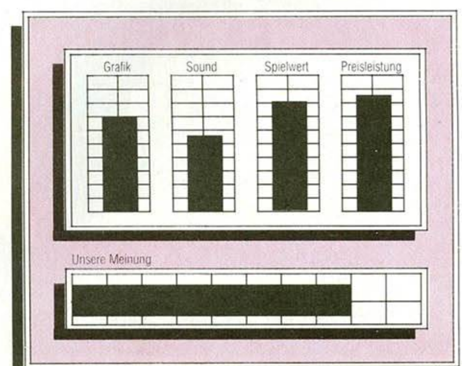
Das reiche Feld der Sportsimulationen hat durch Minigolf eine weitere, interessante Variante erhalten. Die präzise Steuerung und die ansprechenden Grafiken sorgen dafür, daß der Spielspaß lange erhalten bleibt. Da für Spezialisten noch das Expert Level zur Verfügung steht, wird hier wirklich Value for Money geboten. Wir möchten Ihnen Mini-Golf daher gern empfehlen.

(mm)



Bildschirmfoto: Atari ST

Manche Parcours bergen Schwierigkeitsgrade, die den Hobbygolfer vor erhebliche Probleme stellen. In der Praxis sind Transporterfelder nur recht seiten auf Minigolf-Plätzen anzutreffen.



Mars Saga

Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Fachhandel
System: C-64
Preis: 49,95 DM



Bildschirmfoto: C-64

Die Kolonisierung des Mars

In der Mitte des 21. Jahrhunderts richteten sich die Augen der Privatwirtschaft wieder einmal auf den roten Planeten. Eine Firma namens Paramount Mining sandte den ersten bemannten Flug zum Mars. Die Crew bestand aus Geologen und Prospektoren, und hatte die Aufgabe, einige Bodenproben zu analysieren. Bereits nach kurzer Zeit wurden größere Mengen Ilmenit entdeckt, der Grundstoff, aus dem sich Titan gewinnen läßt. Die Vorkommen erstreckten sich über große Gebiete, so daß der Abbau lohnenswert erschien.

Die guten Nachrichten über reiche Bodenschätze waren jedoch nicht ohne Wermutstropfen. Die Expedition setzte noch einen Hilferuf ab, und seitdem erreichte keine Nachricht mehr die Erde. Aller Wahrscheinlichkeit nach hauchte das Team seinen Geist in dem Rachen fleischfressender Marsbewohner aus. Dies versetzte den Erdbewohnern einen gehörigen Schock. Die U.S.-Regierung sandte daraufhin eine militärische Einheit auf den Mars, um die Vorgänge aufzudecken. Sie entdeckten, womit niemand gerechnet hatte: Leben auf dem Mars. Dank Ihrer modernen Ausrüstung waren die Marines in der Lage, sich gegen die ortsansässigen Lebensformen zur Wehr zu setzen. Nachforschungen brachten zahlreiche Ausrüstungsgegenstände der verschollenen Crew ans Tageslicht, Überlebende wurden jedoch nicht entdeckt.

Ausgehend von diesen Tatsachen waren die Risiken einer Marskolonie als sehr hoch einzustufen, trotzdem trieb Paramount Mining seine Pläne zum Abbau der Bodenschätze voran. Dank der Zähigkeit und dem unbeugsamen Willen der Menschen gelang es, Kolonien aufzubauen ohne den Verlust von Menschenleben beklagen zu müssen. Zuerst wurden mit Hilfe modernster Robot-Technologie Brückenköpfe errichtet. Auf diese Weise wuchsen die Kolonien zwar langsam, dieses Wachstum war aber weitgehend von den Risiken des Gefressenwerdens befreit. Denn mit fleischfressenden Lebewesen war noch nie zu spaßen...

Nachdem die ersten Brückenköpfe errichtet waren, gingen die Menschen daran, diese auszubauen und zu befestigen.

Auch der Abbau der Bodenschätze ging zügig voran, allerdings waren eine umfangreiche Arbeitsfläche und viele Arbeitskräfte erforderlich, um den Betrieb der Mars-Kolonie rentabel zu gestalten. Auch der U.S. Regierung wurden diese Pläne bewußt, und so wurden Pläne entwickelt, den Mars zu einer Strafgefangenen-Kolonie auszubauen. Auf diese Weise bekamen die Marskolonien billige Arbeitskräfte und die überfüllten Gefängnisse auf der Erde wurden entlastet. Im Zuge dieser Entwicklung wurden unterirdische Städte gebaut, um die zunehmende Zahl von Bewohnern beherbergen zu können. Diese Städte wurden jedoch nicht nur von Strafgefangenen und Sicherheitspersonal bewohnt, sondern auch Händler und Dienstleistungsbetriebe fanden hier Aufnahme. Momentan existieren drei ausgebaute Städte, und eine weitere, Proscenium, befindet sich im Stadium eines Brückenkopfes.

Auf dem Mars gestrandet

Sie stellen nun einen Strafgefangenen namens Jetland dar, dem es mit Hilfe eines Hackers gelang, seine Polizeiakte zu frisieren. Die Straftaten sind gelöscht worden, so daß kein unmittelbarer Grund besteht, Sie zu inhaftieren. Um aber vom Mars zu entkommen, müssen Sie ein schwieriges Rätsel lösen.

Proscenium, die vierte große Marsstadt, birgt ein Geheimnis. Denn der Kontakt zu dieser Stadt ist völlig zusammengebrochen.

Aus diesem Grund wurde eine Schiffsladung Credits ausgeschrieben, die dem zufallen soll, der das



Bildschirmfoto: C-64

Die Marsoberfläche ist ein gefährliches Pflaster. Bevor Sie sich mit den diversen Monstern anlegen, sollten Sie abwägen, ob Sie eine Chance haben, aus dem Kampf als Sieger hervorzugehen.

Rätsel um Proscenium lösen kann. Natürlich können Sie als Strafgefangener nicht mit offenen Karten spielen, und so begeben Sie sich nach Primus, um mit dem dortigen Controller einen Handel abzuschließen. Also erzählen Sie dem Controller, daß ihr Raumschiff einen schwerwiegenden Defekt hatte, und Sie sich so gezwungen sahen, es zu verschrotten. Nach einer kurzen Unterredung bieten Sie sich an, das Rätsel zu lösen, da Sie das Geld dringend benötigen.

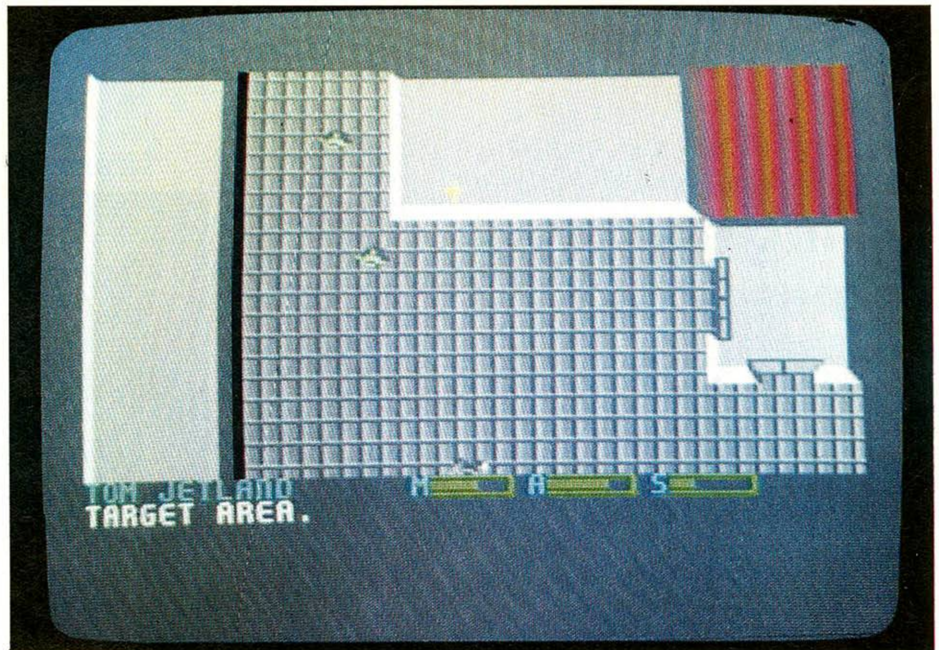
Aber Vorsicht! Überleben ist die erste Aufgabe, die Sie lösen müssen...

Im Zuge dieser Aufgabe werden Sie sich, wie in Rollenspielen allgemein üblich, mit diversen feindlich gesonnenen Lebensformen auseinandersetzen müssen. Ausgehend von Ihren Skills sowie Ihrer Bewaffnung und Rüstung müssen Sie abschätzen, ob Sie einen Kampf durchstehen können. Zum Glück stehen Sie nicht völlig allein, da Sie noch einige Rekruten anwerben können, die Ihnen behilflich sind.

Die Skills Ihrer Charaktere haben allerdings andere Gesichtspunkte, als Sie es vielleicht von Fantasy-Rollenspielen gewöhnt sind. Technische Skills stehen im Vordergrund, wie z.B. Programmieren, Verständnis von Electronic-Hardware, Reparatur von mechanischen Geräten und Handling von automatischen Waffen.

Dabei sind die Möglichkeiten, die Mars Saga bietet, so reichhaltig, daß es den gegebenen Rahmen sprengen würde, auf alles detailliert einzugehen.

Besondere Beachtung verdienen noch die Marsbewohner. Sechs verschiedene Monstertypen konnten inzwischen von den Wissenschaftlern bestimmt werden. Diese Lebensformen reichen von fleischfressenden Sandwürmern bis hin zu echinodermähnlichen Lebensformen, die auf dem Mars einen Durchmesser von einem Meter erreichen und vergiftete Stacheln mit tödlicher Präzision verschießen können. Außerdem wären da noch quallenähnliche Lebewesen mit Tentakeln, Scorads und Crushers. Allen diesen Lebewesen ist gemeinsam, daß Sie nichts mehr schätzen, als unvorsichtige Abenteurer, die einen durchaus schmackhaften Imbiss abgeben können. An dieser Stelle dürfen die Nomaden nicht fehlen. Es sind Menschen, die von der Gesellschaft ausgestoßen wurden, und somit gezwungen sind, Ihr Leben



Bildschirmfoto: C-64

in der feindlichen Umgebung der Marsoberfläche zu fristen. Die Nomaden können nur dank der Vac-Suits überleben, die die Marsatmosphäre in atembare Luft umwandeln und ausgeschiedenes Wasser recyclen. Weiterhin enthalten die Vac-Suits konzentrierte Proteine und Vitaminspritzen, die den Träger eines solchen Anzuges für ca. ein Jahr unabhängig von Essen und Trinken machen.

So, nun wissen Sie genug über den Mars und die dortigen Verhältnisse, es ist nun Zeit, die Ermittlungen aufzunehmen. Und denken Sie immer daran, daß Überleben das wichtigste Ziel auf dem Mars ist.

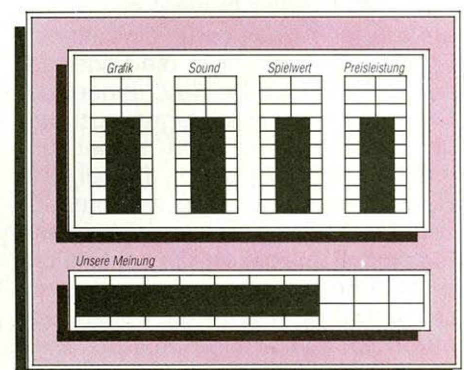
Möge der Sand mit Euch sein!

Resümee

Rollenspiele erleben in der letzten Zeit eine regelrechte Blüte. Während anfangs nur Fantasy-Rollenspiele den deutschen Markt erreichten, hat inzwischen eine Weiterentwicklung stattgefunden. Das hier vorliegende Programm ist ein sehr komplexes Science-Fiction-Rollenspiel, das nicht nur durch seine aktuelle Thematik, sondern auch durch seine überzeugenden Grafiken und seine Komplexität überzeugt. Der Sound, oft Stiefkind solcher Programme, wurde in der Mars Saga sehr professionell gestaltet. Zwar kann erst ein Langzeittest die Feinheiten dieses Programmes zu Tage bringen, trotzdem können wir jetzt schon sagen, daß begeisterte Rollenspieler sich dieses Programm nicht entgehen lassen sollten.

(mm)



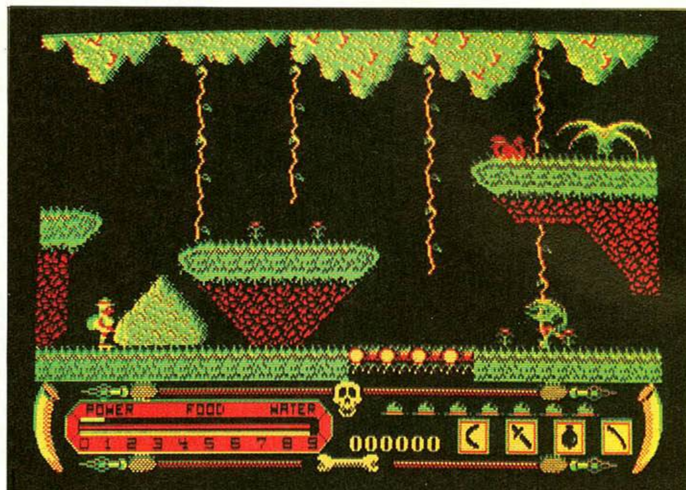


Livingstone, I Presume?

Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Fachhandel
System: MS-DOS
Preis: 59,95 DM

Der Ruf des Dschungels

Ein abenteuerlustiger, junger Reporter hat sich 1871 auf die beschwerliche Reise gemacht, den im Urwald verschollenen Missionar David Livingstone zu suchen. Da er ganz offensichtlich knapp bei Kasse ist, muß er an Ausrüstung nehmen, was nur irgendwie zu bekommen ist, und so schleppt er ein etwas merkwürdiges Sammelsurium mit sich herum : eine Hochsprungstange, einen Bumerang, ein Wurfmesser und Granaten. Derart bewaffnet schickt er sich an, den Marsch quer durch Afrika zu wagen, bei dem ihm Myriaden von kokosnußwerfenden Affen, giftigen Schlangen, bissigen Vögeln, unfreundlichen Eingeborenen, hungrigen Geistern, liebeskranken Meer-(Fluß-)jungfrauen u. ä. das Leben schwermachen. Gott sei Dank hat Stanley wie ein Katze neun Leben und findet unterwegs genügend Nahrung und Wasser, um überleben zu können. Aus den diversen Höhlen, in die er im Laufe des Spiels hineinfällt, kann er sich wieder befreien, indem er einen meist ziemlich schwierig zu erreichenden Schalter betätigt, der einen Notausgang öffnet. Besser aber ist pixelgenaues Springen und kräftiges Ballern mit allem, was man hat.



Bildschirmfoto: MS-DOS

Die (CGA-)Grafik ist einfach, aber wirkungsvoll und abwechslungsreich, die Handhabung ist ebenso einfach, nur der Sound ist ein bißchen nervend auf Dauer. Nachdem der übliche Anfangsfrust überwunden ist, kann man mit diesem Spiel viele vergnügliche Stunden zubringen, um dann hoffentlich irgendwann sagen zu können : Livingstone, I presume?

(Antje Hink/mm)

Unsere Meinung

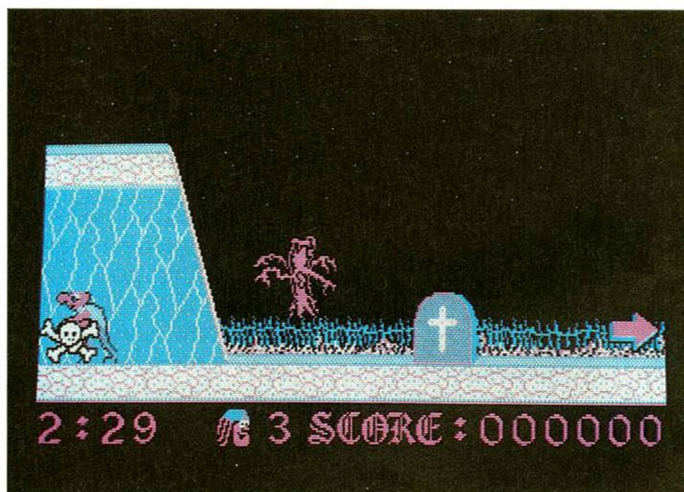
Armorik

Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Fachhandel
System: MS-DOS
Preis: 64,95 DM

... oder wie man zur Legende wird!

Hoch im Norden bewegt den Wikingerkrieger Armorik nur eine einzige Frage: Wie kann er in die Legenden seines Volkes als Held eingehen? Odin, der für diese Fragen zuständige Gott, erbarmt sich seiner und macht ihm das Angebot, ihn bei einer Heldentat eigener Wahl zu unterstützen - woraufhin Armorik nichts besseres einfällt, als gleich alle acht Reiche des Nordens erobern zu wollen, was selbst bei dem hartgesottenen Gott nur noch ein müdes Kopfschütteln auslöst.

Der Spieler kann sich nun im Anfangsmenü eine von acht Welten aussuchen, in der er seine Sprung- und Schießtalente zuerst erproben will. Zauberrunen, Trolle, Adler und andere Ungetüme machen ihm dabei das Leben nicht gerade leicht und auch die Zeit arbeitet gegen ihn. Ganze drei Minuten hat der Spieler, um den Schlüssel zu finden, der ihm das Tor zum nächsten Level öffnet, das fast immer auch noch von einem Oberfiesling bewacht wird.



Bildschirmfoto: MS-DOS

Durch das Aufsammeln von Eieruhren kann die Zeit allerdings etwas verlängert werden, genauso wie es Extrapunkte gibt, wenn man die herumliegenden Helme, Schilde, Schwerter u.a.m. mitnimmt.

Armorik ist ein ganz nettes Leitern- und Plattformspiel à la Ghosts 'n Goblins, das nur unter dem etwas ruckeligen Scrolling und der Tatsache leidet, daß es, auch wenn EGA draufsteht, eben doch nur im CGA-Modus programmiert wurde.

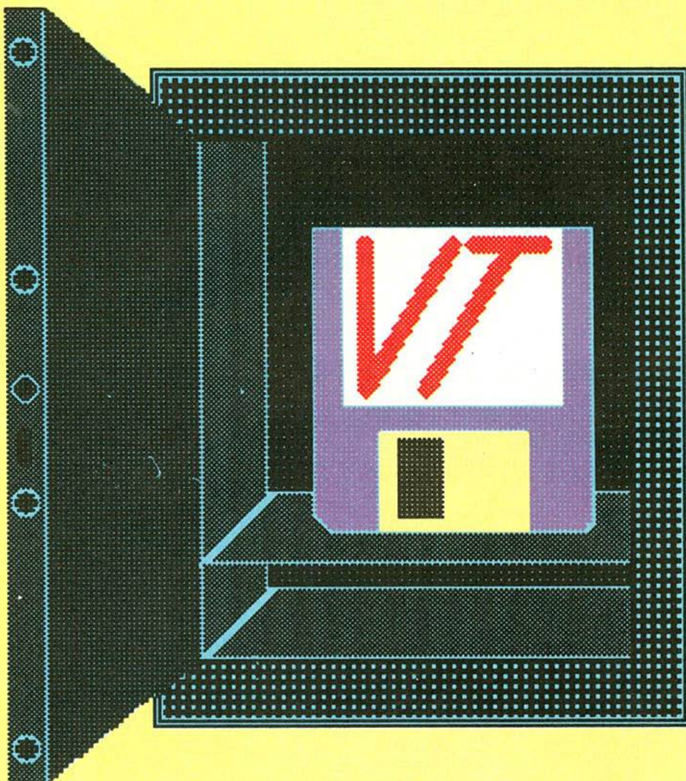
(Antje Hink/mm)

Unsere Meinung

ViroTrack

Der Disk-Retter

AMIGA-Fans können aufatmen!



ViroTrack geht auf "Nummer Sicher" und hält die Disketten sauber.
ViroTrack archiviert Diskettenausschnitte und schützt die Dateien dadurch vor "Viruseingriffen".
Der Virus wird lokalisiert und aus dem Speicher entfernt.
Boottrack, Bootblock, einzelne Tracks oder ganze Disks werden als Dateien gesichert.
Auf diese Weise entsteht ein "virusfreies" Archiv der gefährdeten Diskettenbereiche.
Die komfortable Bedienerführung mit Gadgets und FileRequester macht den Sicherungsvorgang denkbar einfach.

inklusive Bootblock Viruskiller!

Jeder Virus im Speicher wird angezeigt.
Ein Tastendruck entfernt den Virus aus dem Arbeitsspeicher.
Die Verbreitung der Viren auf Dateien und Disketten wird dadurch verhindert.

ViroTrack

geeignet für Commodore Amiga 500/2000 und 1000 mit Kickstartversion ab 1.2

3 1/2"-Disk. Best.-Nr. 390

59,– DM (unverbindliche Preisempfehlung)
Wenn Sie über den DMV-Bestellservice bestellen, gilt folgendes:

Inland:		**Ausland:**	
Einzelpreis	59,– DM	Einzelpreis	59,– DM
zzgl. Versandkosten	3,– DM	zzgl. Versandkosten	5,– DM
Endpreis	**62,– DM**	**Endpreis**	**64,– DM**

DMV-Verlag
Postfach 250 · 3440 Eschwege
– Bitte Bestellkarte benutzen –

Fantastic Four

– vier Super-Programme zum kleinen Preis

Die neue CPC-Spielebox enthält vier ausgesuchte TOP-Programme der Spitzenklasse. Da ist für jeden das richtige dabei!

COCKAIGNE
– ist ein echtes Weltraum-Actionspiel mit allem, was zu dieser Art von Software gehört. Die Erde kann das immer größer werdende Ozonloch nicht mehr verkraften, die Expedition COCKAIGNE soll in fernen Galaxien neue Lebensräume erkunden. Als Leiter dieser Expedition haben Sie alle Hände voll zu tun.....



COCKAIGNE

TERRANAUT I
– deutsches Science-Fiction-Adventure mit hervorragender Grafik. Vor 50 Jahren startete das letzte Generationen-Raumschiff TERRA von der Erde, um das Planetensystem Sirius zu kolonisieren. Durch eine kosmische Katastrophe verschwand die TERRA spurlos. Erst Jahre später fing eine Hyperfunkstation einen Funkspruch auf – die TERRA wurde in eine andere Galaxis katapultiert! Übernehmen Sie die Rolle des Commanders von Thaifun, dem ersten Galaxien-Kreuzer, und begeben Sie sich auf die Suche nach dem Raumschiff TERRA.


TERRANAUT
FRUITS

FRUITS
– Als Bauerssohn Frank jun. ist es Ihre Aufgabe, die Ernte der Felder einzufahren. Bei ihrem Vorhaben werden Sie allerdings von den "bösen Nasen" am Gelingen gehindert, zudem sind einige Feldfrüchte ziemlich ungesund. Fruits ist ein Geschicklichkeits- und Actionsspiel der Extraklasse, besitzt eine ausgefeilte Grafik und gewährt lange Spielfreude.



TERRANAUT

TERRANAUT II
– die Überlebenden. Nachdem Sie den ersten Teil gut überstanden haben, kommt sogleich die nächste Aufgabe auf Sie zu. Sie haben den Planeten gefunden, auf dem das vermißte Raumschiff TERRA gestrandet ist. Nun gilt es nach etwaigen Überlebenden der Katastrophe zu forschen. Terranaut II ist ein deutsches Textadventure mit vielen interessanten Features und einer spannenden Story.

Für alle CPCs nur als 3"-Diskette

Best.-Nr. 1011 unverbindliche Preisempfehlung

Inland:		**Ausland:**	
Einzelpreis	49,– DM	Einzelpreis	49,– DM
zzgl. Versandkosten	3,– DM	zzgl. Versandkosten	5,– DM
Endpreis	**52,– DM**	**Endpreis**	**54,– DM**

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte.

DMV-Verlag
Postfach 250 · 3440 Eschwege

Stadt der Götter

In England und den Staaten sind sie seit Jahren wahre Renner. Es ist mit Glück verbunden, mal eine freie Leitung zu erwischen. Seit Ende November letzten Jahres gibt es nun auch in Deutschland ein Multi User Dungeon, welches man per Telefon anwählen kann. Um bei diesem Spielchen mitmischen zu können, braucht man als einzige Hardwarevoraussetzungen einen Computer und einen Akustikkoppler. Des weiteren muß man sich beim System-Operator ein Konto holen. Die Online-Stunde kostet DM 6,–.

Telefone, Computer und Bytes

Was ist nun das besondere an einem Multi User Dungeon ? Ganz einfach: im Gegensatz zu einem "normalen" Computerspiel können hier mehrere Leute gleichzeitig und unabhängig voneinander in einer riesigen Welt herumlaufen. Die Leute brauchen sich auch nicht alle in einem Raum aufhalten, sondern können sich aus ganz Deutschland einklinken. Was haben wir nun getan, um in das System hineinzukommen? Zuerst haben wir einen Koppler an unseren Redaktions-ST angeschlossen, als nächstes haben wir ein Terminal-Programm geladen, damit wir mit dem anderen System kommunizieren können. Als wir dann über unser Telefon eine Verbindung hergestellt hatten, konnten wir nicht nur unseren Einheitenzähler als Ventilator benutzen, sondern uns auch ganz ordentlich mit Namen und Passwort einloggen. DIE STADT DER GÖTTER offenbarte sich unseren Augen als Textadventure, Grafik ist zur Zeit in Deutschland per Telefon noch nicht möglich. Allerdings waren die Texte gut durchdacht und prima ausgearbeitet.

Die Stadt der Götter

Dies ist das erste MUD (= **M**ulti **U**ser **D**ungeon), das in Deutschland "on line" gegangen ist. Ihre Aufgabe besteht darin, sich von einem einfachen Bürger, der nicht viel zu sagen hat, zu einem Gott hochzuarbeiten. Dies ist auf mehrere Arten möglich. Zum Beispiel durch Opfergaben: Man nimmt einfach Gegenstände, die in der Gegend herumliegen, und opfert diese in einem bestimmten Tempel den Göttern. Man sollte allerdings aufpassen, was man opfert, denn es gibt Gegenstände, welche die Götter nicht allzu gerne in ihren Tempeln sehen. Die andere Möglichkeit besteht darin, sich mit jemandem zusammenzutun, um sich gegenseitig immer höher aufzubauen. Es ist ratsam, Gegenstände, die man findet, vor dem Ausloggen aus dem System entweder zu verkaufen oder zu opfern, da von jeder Person nur der normale Status gespeichert wird. Geld, Magie, Health etc. bleibt erhalten. Objekte, die man herumträgt, gehen verloren.



Komplexer geht es nicht

Die Stadt der Götter ist wohl das zur Zeit komplexeste Adventure, das es auf dem deutschen Computermarkt gibt. Es hat ca. 1800 Locations. (Zum Vergleich: Das größte Infocom-Adventure hatte "nur" 250 Locations.) Zur Zeit können bis zu sechs Personen gleichzeitig in der Stadt herumlaufen. Das Programm ist aber für max. 100 User ausgelegt. Es wäre jedoch etwas aufwendig, wenn man das System jetzt voll ausbauen würde, da für jeden User ein Postmodem und eine Telefonleitung gebraucht wird. Derzeit läuft das Spiel auf einem 386 mit Festplatte.

Fazit

Stadt der Götter ist nicht nur interessant, weil es mal was Neues ist, sondern hat auch vom Spiel her viel zu bieten. Gerade dadurch, daß mehrere User gleichzeitig herumlaufen können, wird es interessant. Problematisch ist nur die Kostenfrage, da neben der Benutzungsgebühr von DM 6,– für jede Online-Stunde auch noch die Telefonkosten berappt werden müssen. Zur Zeit steht Die Stadt der Götter im Raum Köln, aber nach Aussage des Betreibers, Peter Stevens, soll bei Erfolg in jeder Großstadt ein System aufgestellt werden, um die Kosten für die User zu senken. Während unserer Testphase war Die Stadt der Götter noch in englischer Sprache geschrieben, ist aber inzwischen eingedeutscht worden. Für Interessierte haben wir jetzt nachfolgend einen kurzen Auszug aus dem System abgedruckt:

Grove

You hear a faint popping, and the scene suddenly shifts. It seems that you are now surrounded by trees, which form a grove around you. The lights of a city can be seen through the foliage. Petrus, keeper of the keys, is here, leaning on his walking stick. You see, floating behind him, a crystal skull, a headband, a torc, a rabbit, a silver cup, a medallion, a vicious sword, a pair of crystal slippers, a pair of winged shoes, a cardboard square.

Max has just arrived and greats you gently.

Petrus, keeper of the keys, hands a black rod to you.

Max cuddles Petrus, keeper of the keys.

Petrus, keeper of the keys, gives you a huge slobbery kiss.

(rg)



Liebe Leser,
Weihnachten ist vorbei, und wieder einmal tummelt sich jede Menge Spiele-Software auf dem Computertisch. Es ist ganz klar, daß das eine oder andere Spiel nach längerer Spielzeit zur Seite gelegt wird, wenn man sich einmal festgefahren hat. Nun, für all diejenigen steht unser Dr. Fred F. Joystick gern zur Verfügung; scheuen Sie sich also nicht, Ihre Probleme mit Computerspielen an uns zu senden. Wir sind gerne bereit, Tips und Lösungshilfen zu geben, leider müssen wir aber darauf hinweisen, daß Spiele, die von der Bundesprüfstelle indiziert wurden, aus presserechtlichen Gründen nicht in unserem Magazin besprochen werden dürfen.

Unser Dank gebührt wieder einmal all denen, die uns mit ihren Einsendungen tatkräftig unter die Arme gegriffen haben, und ohne deren Hilfe Sie wahrscheinlich in diesem Heft ein paar leere Seiten vorfinden würden.

(Ihre JOYSTICK-Redaktion)

Leser fragen - Dr. Joystick antwortet

Space Quest I

Liebe Redaktion, ich arbeite gerade an dem Spiel Space Quest I. Ich hänge seit Tagen daran, wie ich den Geysir mit dem Fels vom Eingang zertrümmern kann und wie sich die Tür daneben öffnet. Ihr seid meine letzte Hoffnung!

J. Franz, Laichingen

Red.:
Das Problem, daß man nicht durch den Geysir geröstet wird, wird durch den Befehl THROW STONE ON GEYSIR aus dem Weg geräumt, daraufhin öffnet sich auch die Tür. Eine Komplettlösung zu Space Quest I wurde in der Joystickausgabe 11/12 veröffentlicht.



Clever & Smart

Jörg Köster aus Leopoldshöhe möchte gerne wissen, wo man Dr. Bakterius finden kann und was es mit dem Haus, das am unteren rechten Spielfeldrand steht, auf sich hat. Was befindet sich darin, und wie kann man in das Gebäude gelangen?

Red.:
Leider muß unser Dr. Joystick bei dieser Frage passen, vielleicht kann einer unserer Leser hier weiterhelfen.

Captain Blood

Seit unzähligen Stunden rase ich nun schon mit meinem Computer durch das Weltall, bis heute leider, ohne auch nur eine einzige "Nummer" zu finden. Ist mein Auftreten gegenüber den Planetariern zu forsch oder gar zu zaghaft, oder falle ich einfach zu sehr mit der Tür ins Haus?

J. Mohr, Gelnhausen

Red.:
Wie Sie dem Handbuch unschwer entnehmen können (siehe Seite 124) baut das Programm bei jedem Wiederbeginn des Spieles die Galaxie neu auf. Die Koordinaten aller Planeten ändern sich bei jeder Reinitialisierung. Es ist somit nicht konkret zu sagen, wo Sie die heißersehnten Nummern finden können. Es hilft also nichts: Es muß weitergesucht werden.



Tips zu Sierra-Spielen

Thomas Ungewitter aus Ulm hat einige interessante Tips zu verschiedenen Sierra-Spielen herausgefunden. Um den Jugendschutz bei LEISURESUIT LARRY zu umgehen, sollte man bei der ersten Frage die Tastenkombination ALT X drücken.

Folgende Tips gelten für die Spiele POLICE QUEST, SPACE QUEST I UND II, KINGS QUEST I bis III sowie für LEISURESUIT LARRY:

Während des betreffenden Spieles ruft man mit der Tastenkombination ALT D den Interpreter auf, in den man einige Zusatzbefehle eingeben kann.

Mit TP kann man sich nun in jeden Raum teleportieren (Raumnummer mit angeben).

Der Befehl GET OBJECT (Objektnummer mit angeben) bewirkt, daß man jeden beweglichen Gegenstand aufnehmen kann. Die Raum- und Objektnummern muß man selbst herausfinden.

Head over Heels

Ebenfalls von Thomas Ungewitter kommt ein Tip zum Spiel HEAD OVER HEELS. Die Räume mit drei Hush-Puppies (sie stehen vor einer Tür) kann man nun auch mit Head erreichen. So wird's gemacht:

Man stellt Head auf Heels und läßt die Hüpf-Taste gedrückt. Nun springt Head hoch; wenn er sich an der höchsten erreichbaren Stelle befindet, sollte man die Tausch-Taste ein paarmal schnell drücken (Timing erforderlich!). Jetzt steht Head oben in der Tür.



Zak McKracken

Hier ein Flugplan zur Erkennung der günstigsten Route und die Kosten für den jeweiligen Flug:

von San Francisco nach
- Peru $937
- England $808
- Mexico $295
- Miami $305
- Seattle $260

von Miami nach
- Kairo $1316
- England $511
- Mexico $271
- San Francisco $305
- Bermuda $99

von Mexico nach
- Peru $691
- England $779
- Miami $271
- San Francisco $295

von Nepal nach
- Kairo $1033
- Zaire $1399
- England $1589

von Kairo nach
- Nepal $1033
- Zaire $644
- England $795
- Miami $1316

von Seattle nach
- Miami $407
- San Francisco $260

von Peru nach
- Mexico $691
- San Francisco $937

von England nach

– Kairo	$ 795
– Nepal	$1589
– Mexico	$ 779
– Miami	$ 511
– San Francisco	$ 808

von Zaire nach

– Kairo	$ 644
– Nepal	$1399

The Ninja (Sega)

Jens Altenburg aus Bad Kreuznach ließ uns folgenden Brief zukommen:

Wenn man alle fünf grünen Rollen ergattert hat, erscheint in der neunten Runde folgender Satz (ins Deutsche übersetzt):

Werfe drei Messer auf den dritten Stein auf der rechten Seite der Burg, und mache dich unsichtbar.

Frage: Was bedeutet dieser Satz, und was muß man tun?

Red.:

Diese Frage geben wir an unsere Leserschaft weiter.

Interceptor – Problem

Ich hätte gerne eine Antwort zu folgendem Interceptor-Problem:

Bei Mission drei wird man aufgefordert, zwei zum Feind übergelaufene Maschinen des Typs F16 mit dem geheimen neuen System zur Landung zu bringen, und deren Begleiter, zwei Migs (wie originell!) zu verjagen bzw. abzuschießen. Das Feuer darf man jedoch erst nach Beschuß durch die Migs eröffnen. Mir ist es nun gelungen, die Feindflugzeuge auszuschalten, jedoch nicht, die F16 zu landen und damit in das Logbuch mit abgeschlossener Mission eingetragen zu werden. Kann mir jemand den genauen Ablauf der Mission schildern?

JB alias Hupsi Trockendock

Red.:

Auch dieses Problem müssen wir an unsere Leser weitergeben. Wer kann Hupsi helfen?



Zork III

Bedanken möchten wir uns bei Daniel Marx für die Hinweise zum Spiel Zork III. Wenn man die Zeitmaschine in den Juwelenraum schiebt, muß man sie auf 773 einstellen, um in die Vergangenheit reisen zu können.

Am Grund des Sees ist ein Amulett. Man sollte es nehmen und nach Süden schwimmen. Wenn man den Schlüssel gefunden hat, verschiebt man den Deckel und erreicht somit die andere Seite. Das geht nur, wenn das Erdbeben noch nicht stattgefunden hat.

Nach dem Erdbeben öffnet sich ein Zugang zum Königlichen Museum.

Dem alten Mann in Engravings -Room sollte man Brot geben. Daraufhin zeigt er Ihnen aus Dankbarkeit eine Geheimtür.

Great Giana Sisters

Eine ganze Menge Pokes für die C64-Version hat uns Dirk Gruneberg geschickt. Danke Dirk!

POKE 2523,255 - unendlich viele Leben.

POKE 2447,100 - unendlich viel Zeit.

POKE 7434,205 - unendlich viele Kristalle an den Spendern.

POKE 8257,96 - man verliert nach dem Tod keine Extras.

POKE 4595,0...255 - nach dem ersten Sprung schwebt man.

POKE 4123,5 - riesige Sprünge und hohe Geschwindigkeit.

POKE 53279,255 - Sprites werden größer.

POKE 53279,9 - Ball wird größer.

POKE 6664,96 - Brücken bleiben erhalten.

POKE 2213,146 - Giana ist Punk und kann schießen.

POKE 10787,109 - Sprites werden ausgeschaltet.

Nach dem Reset startet man das Spiel wieder mit:

SYS 2112 oder SYS 2104 oder SYS 2098 oder SYS 2127 und mit SYS 2088 beginnt man schon im neunten Level.

King's Quest III

Einer unserer Leser, der nicht genannt werden möchte, hat ein Problem bei dem Sierra-Adventure King's Quest III.

Wenn ich den Berg hinuntergehe, um weitere Utensilien für die Zaubertränke zu sammeln, erscheinen am Fuß des Berges zwei Räuber, die mir meine schwer ergatterten Objekte abnehmen. Wie kann ich dies verhindern, oder wo bekomme ich meine Sachen wieder?

Red.:

Verhindern kann man dieses Übel leider nicht; Sie können sich Ihre Sachen aber wiederbeschaffen, indem Sie am Ende des Weges in das rechte Bild gehen, wo sich die große Eiche befindet. Hier sollte man sich auch die getrockneten Eicheln mitnehmen. Untersuchen Sie den Baum etwas genauer, werden Sie ein kleines Loch bemerken, in das Sie hineinlangen sollten. Darin befindet sich ein Seil. Zieht man nun an diesem Seil, fällt eine Strickleiter vom Baum, die man erklimmen muß. Oben angelangt, sehen Sie nun ein Baumhaus: den Unterschlupf der beiden Schurken. Schauen Sie vorsichtig durch das Fenster. Wenn der Bandit schläft, können Sie leise das Zimmer betreten, den Lederbeutel mit den acht Münzen vom Tisch nehmen und in der Holztruhe (befindet sich hinten rechts in der Ecke) Ihre gestohlenen Sachen wiederfinden.

PS:

Wir werden in einer der nächsten Ausgaben eine Komplettlösung zu King's Quest III veröffentlichen.



Uninvited

Viele Anrufe erreichten uns während unserer Hotline betreffs des Grafikadventures Uninvited. Die Frage, die uns am häufigsten gestellt wurde, bezog sich auf den Keks, wo er denn nun zu finden sei. Hier nun die Antwort:

Nachdem man das Abenteuer mit der "fliegenden Tomate" aus dem Irrgarten hinter sich gebracht hat, geht man in das Observatorium. Im Laboratorium öffnen wir nun den Safe (die Kombination ist 79-47-80), aus dem wir den "cookie jar" nehmen. Nun geht es zurück in die Entrance Hall, und "operaten" die Axt an dem Krug. Siehe da: der Keks fällt heraus.

Miracle Warriors

B. Müller schreibt:

Lieber Dr. Fred F. Joystick! Ich bin bei Miracle Warriors schon recht gut vorangekommen, habe aber dazu noch eine Frage. Es ist mir schon gelungen, die ersten beiden Kampfgefährten zu finden und aufzuwecken. Um aber das stürmische Meer überwinden zu können, fehlt mir der letzte Kamerad, Treo. Da in seinen Adern Piratenblut fließt, ist nur er in der Lage, das Schiff zu steuern. Wo kann ich ihn finden, und wie kann ich ihn erwecken?

Red.:

Treo ist auf einer Insel, die sich direkt unterhalb des Startpunktes befindet. Auf dieser Insel gibt es zwei Höhlen. In der unteren muß zunächst ein mächtiges Ungeheuer besiegt werden, anschließend muß Treo mit dem richtigen Zauberspruch von einem Monster in einen Menschen zurückverwandelt werden. In der oberen Höhle sind dann seine Waffen und seine Ausrüstung zu finden. Mit Treos Hilfe ist es dann möglich, das stürmische Meer zu überqueren. Auf dem letzten Kontinent gibt es dann noch allerhand Abenteuer zu erleben bis die Quest sich ihrem unvermeidlichen Ende zuneigt.

Sherlock



Holmes und Watson mit der Lupe auf der Suche nach den Kronjuwelen

Unsere heutige Gamers Message befaßt sich mit dem Infocom-Adventure SHERLOCK -THE RIDDLE OF THE CROWN JEWELS. Um das Spiel zu lösen, ist die Reihenfolge der Abschnitte 3 bis 10 beliebig wählbar. Somit stellt diese Lösung nur eine von vielen Möglichkeiten dar. Um Zeit zu sparen, können Sie Pferdefuhrwerke benutzen. Getestet wurde das Spiel in der Amigaversion.

Panik im Buckingham Palace

Große Aufregung herrscht in der Königlichen Residenz: Die Kronjuwelen sind gestohlen worden. Bis Montagmorgen um 9 Uhr müssen sie wieder im Besitz der Königin sein - ein Fall für den Meisterdetektiv Sherlock Holmes und seinen Assistenten Dr. Watson.

221 B Baker Street

Es ist Sonnabend, 5 Uhr morgens. Um in Holmes' Haus zu gelangen, müssen Sie an die Tür klopfen, wie es sich für einen zivilisierten Bürger des Britischen Empire gehört. Nun gehen Sie in das Arbeitszimmer, nehmen die Zeitung (1 Punkt) und lesen Sie Holmes vor (5 Punkte), der daraufhin aus seinem Trancezustand erwacht. Nach einer Weile erfahren Sie vom Besucher den Fall über die gestohlenen Kronjuwelen.

Dieser gibt uns nun auch das Clue Paper, das Rätsel für den weiteren Spielverlauf enthält. Bevor Sie gehen, sollte Sie die Pfeife (1 Punkt) und den Tabak (1 Punkt) mitnehmen. Aus dem Schlafzimmer nehmen Sie sich die Lampe (3 Punkte), die man nur bei Bedarf benutzt, die Lupe (magnifying glass) (1 Punkt) und die Ampulle, die man in die Tasche steckt.

Da die Amigaversion Sounds enthält, sollten Sie nicht versäumen, die Violine im Arbeitszimmer zu spielen und auch Holmes zu bitten, dies zu tun.

Im Parlour bemächtigt man sich noch des Streichholzbriefchens (1 Punkt) und kann nun die Rätsel des Clue Papers lösen. Sie lauten:

1) Westminster Abbey
2) Elizabeth I
3) Sir Isaac Newton
4) Henry V.

Nun können Sie getrost das Haus verlassen und mittels zweimaligem Blasen der Pfeife (BLOW THE WHISTLE; 5 Punkte) ein Pferdefuhrwerk ordern. Dem Droschkenfahrer geben Sie als Ziel Westminster Abbey an.

Westminster Abbey

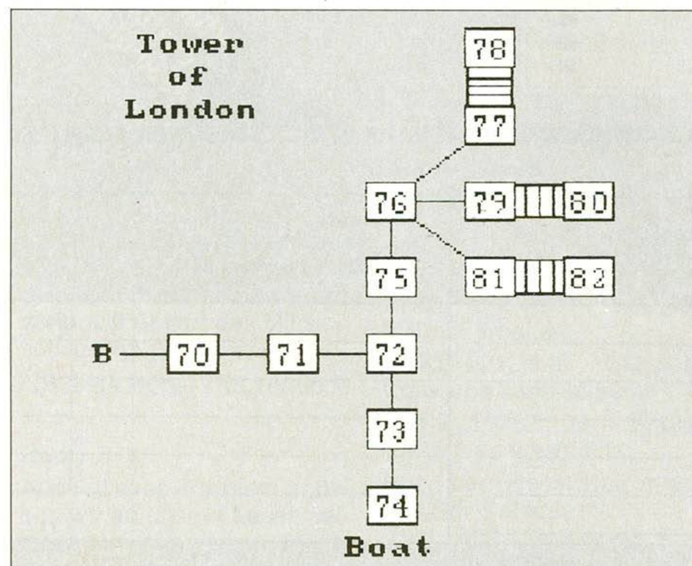
Hier wartet man bis 7 Uhr, geht in das North Cloister und nimmt sich das Papierpaket (1 Punkt) und den Farbstift (1 Punkt). Im Nave findet man das Grab Newtons. Man nimmt das blaue Papier aus dem Paket, legt es auf das Grab und rubbelt mit dem Stift (RUB THE BLUE PAPER WITH THE CRAYON). Die gute alte englische Tradition des BRASS RUBBING. Nun kann man das blaue Papier wieder in das Inventory aufnehmen. Diese Zelebration wiederholt sich in der Confessor Chapel mit dem grünen Papier auf dem Grab Henrys V. und in der North Chapel Aisle mit dem weißen Papier auf dem Grab von Elizabeth I.

Sie gehen dann in die Evangelist Chapel, in der Sie sich umsehen sollten. Erwärmen Sie alle drei Papiere an den Kerzen mit HEAT THE BLUE PAPER OVER THE CANDLES, und drehen Sie die Papiere um. Auf der Rückseite befindet sich jeweils ein neues Rätsel, das weitere Hinweise gibt (5 Punkte). Lösungen:

Blaues Papier
1) London Bridge
2) 600

Grünes Papier
1) Trafalgar Square (Nelson Statue)
2) Tower of London

Weißes Papier
1) Hinweis, daß man bis 9 Uhr Zeit hat
2) Hinweis auf die Statue Charles I. im Wachsfigurenkabinett der Madame Tussaud



Houses of Parliament
Gehen Sie auf den Clock Tower und ziehen hier am Klöppel den SAPPHIRE. Nehmen Sie die Wattebällchen aus der blauen Flasche (befindlich in der Tasche), und stopfen Sie sie in die Ohren (PUT THE COTTON BALLS INTO THE EARS). Nun müssen Sie warten, bis Big Ben die volle Stunde einläutet. Wenn der Klöppel in Reichweite kommt, nimmt man den Saphir (2 Versuche; 5 Punkte). Nun können Sie den Turm verlassen, die Watte aus den Ohren nehmen und den Saphir durch die Lupe betrachten (EXAMINE THE SAPPHIRE WITH THE MAGNIFYING GLASS). Daraufhin gibt uns Holmes seinen Ring (1 Punkt). Auf dem Edelstein steht der Hinweis:

2 Uhr morgens.

Scotland Yard
Holen Sie sich aus dem Black Museum Captain Blighs Ruder (1 Punkt).

Embankment/London Bridge
Wenn es bereits später als 8.40 Uhr morgens ist, müssen Sie diesen Teil abends um 8.40 Uhr spielen, weil für diesen Teil Hochwasser benötigt wird.

Steigen Sie in das Boot und rudern Sie unter die London Bridge (GET INTO BOAT, PULL THE ANCHOR, PUT THE OAR INTO THE OARLOCK, LAUNCH THE BOAT, ROW E).

Unter der Brücke wirft man den Anker aus (DROP THE ANCHOR). Bei Hochwasser kann man nun das Moos nehmen, in dem sich ein Opal verbirgt (5 Punkte). Auf diesem befindet sich, durch die Lupe betrachtet, der nächste Hinweis:

(Password: Swordfish).

Rudern Sie jetzt zum Embankment zurück (vergessen Sie den Anker nicht!), wo Sie einfach LAND eingeben können. Das Boot wird nun vom Besitzer an einen sicheren Ort gebracht.

Covent Garden
Hier wird man seiner Rolle als Doktor gerecht. Setzen Sie den Hut ab, nehmen Sie das Stethoskop (1 Punkt), und setzen Sie es auf WEAR STETHOSCOPE. Untersuchen Sie das Mädchen mit dem Befehl LISTEN TO THE GIRL WITH THE STETHOSCOPE. Wenn ihr Herz zu langsam schlägt, sollten Sie dem Mädchen die gelbe Pille aus der braunen Flasche geben (befindet sich in der Tasche). Wenn das Herz zu schnell schlägt, müssen Sie ihr die orangefarbene Pille aus der blauen Flasche geben. Wacht das Mädchen auf, steckt sie Ihnen eine Nelke (carnation) an, die im späteren Spielverlauf noch von Wichtigkeit ist (5 Punkte).

Birdcage Walk
Befragen wir doch erst einmal den Verkäufer über das Fernrohr (Preis: 1 Pfund). Jetzt heißt es, wie in einem asiatischen Basar, handeln (HAGGLE WITH THE SALESMAN). Beträgt der Preis nur noch 19 Shilling, kann man das Fernrohr mit der Pfundnote aus der Hosentasche bezahlen, worauf Sie 1 Shilling Wechselgeld erhalten – andere Länder, andere Rechenarten (1 Punkt).

Pinchin Lane
Gehen Sie in den Pet Shop, und bitten Sie Sherman um die Taube (ASK SHERMAN FOR THE PIGEON; 1 Punkt).

Trafalgar Square
Wenn man Nelson durch das Fernrohr betrachtet, sieht man den Rubin (ruby) in seinem blinden Auge. Zeigen Sie der Taube den Rubin, und bitten Sie sie, ihn zu holen (SHOW THE RUBY TO THE PIGEON, ASK THE PIGEON TO GET THE RUBY, LET THE PIGEON GO).

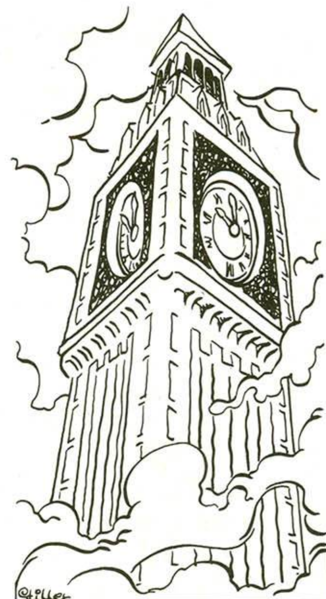
Gehen wir nun zurück zum Pet Shop und fragen Sherman nach der Taube (ASK SHERMAN ABOUT THE PIGEON). Dieser gibt uns jetzt den Rubin (5 Punkte), den wir uns mit der Lupe etwas genauer betrachten. Hinweis: WEAR A CARNATION, die man ja bereits trägt.

Madame Tussaud's
Vor dem Museum legt man die Lampe ab, steckt den Tabak in die Pfeife, nimmt ein Streichholz aus dem Briefchen (vorher öffnen) und zündet den Tabak an. Wenn Sie nun das Streichholz ablegen, können Sie in das Museum hineingehen (1 Punkt).

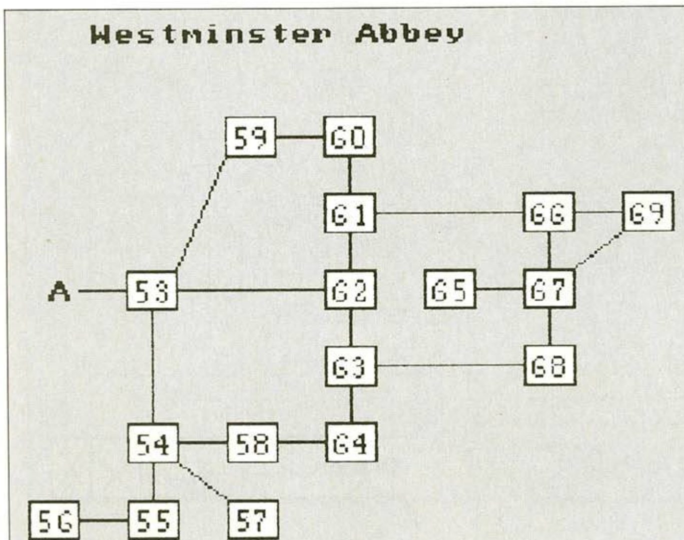
Wir sehen uns jetzt die Asche an und befragen Holmes darüber. Im Chamber of Horrors betrachten wir die Wachsfiguren. Wir holen uns die Fackel von der Statue Fawkes und die Axt von Charles I.

Zart besaitete Gemüter sollten nun das Spiel Spiel sein lassen, denn nun wird es brutal.

Man schlägt Charles den Kopf mit der Axt ab und nimmt ihn mit. Jetzt zünden Sie die Zeitung mit der Pfeife an und anschließend die Fackel mit der Zeitung (4 Punkte). Schmelzen Sie den Kopf mit der Fackel (MELT THE HEAD WITH THE TORCH), und Sie erhalten einen Smaragd (emerald; 5 Punkte), den Sie mit der Lupe betrachten sollten. Hinweis: 20/6/87 bedeutet, wenn man die dem Spiel beiliegende Zeitung betrachtet, Montag. Sie können das Museum jetzt verlassen.



Bank of England
Geben Sie dem Wächter vor der Bank in der Threadneedle Street den Rubin, den Saphir, den Smaragd und den Opal (3 Punkte). Betrachtet man nun den "urchin", stellt man fest, daß es sich um Wiggins handelt. Geben Sie Wiggins den Shilling und bitten Sie ihn, dem Wächter den Schlüssel zu stehlen (ASK WIGGINS TO STEAL THE KEY; 1 Punkt). Jetzt können Sie ganz problemlos die Bank betreten. An der Tresortür (vault door) setzt man das Stethoskop auf und lauscht an der Tür. Drehen Sie die Wählscheibe (TURN THE DIAL LEFT/RIGHT). Wenn Sie "clunk" hören, drehen Sie in die falsche Richtung, hören Sie "whirr", liegen Sie richtig. Wenn Sie "click" hören, müssen Sie die Drehrichtung wechseln. Die richtige Kombination ist übrigens zweimal rechts, einmal links, zweimal rechts (3 Punkte). Schließen Sie im Tresorraum die Box 600 mit



600 mit dem Schlüssel auf. Sie erblicken einen Topas, den Sie wiederum mit der Lupe untersuchen sollten (5 Punkte). Hinweis: "Bar of Gold". Verlassen Sie die Bank, wird Holmes entführt. Von jetzt an folgt uns Wiggins.

Diogenes Club
Im Club fragt man den Butler nach Mycroft Holmes. Wenn er zurückkommt, gibt man ihm Holmes' Ring. Mycroft erscheint und gibt uns das Passwort, um in den Tower zu kommen. Dieses Wort variiert von Spiel zu Spiel (1 Punkt).

Tower of London
Am Byward Tower steht der Wächter, dem wir das Passwort sagen: GUARD, THE PASSWORD IS ...., dieser läßt uns nun eintreten (3 Punkte).

Im Jewel Room betrachten wir uns die Waffe und finden eine Keule (mace; 1 Punkt). Im Tower schauen wir uns doch einmal das Fäßchen (keg) an. Nun nehmen wir die Keule und schlagen den Stöpsel mit derselben heraus (KNOCK OUT THE BUNG WITH THE MACE) und finden den Granat (garnet). Da das Fäßchen zu eng ist, bitten wir Wiggins, den Granat zu holen (ASK WIGGINS TO GET THE GARNET; 5 Punkte). Betrachten wir den Granat doch wieder mit der Lupe. Hinweis: "Give me to Akbar".

Im Dungeon legt man die Rüstung mit dem Befehl WEAR THE ARMOUR an. Inside Traitor's Gate nehmen wir das Paddel (1 Punkt) und ziehen an der Kette (PULL THE CHAIN; 1 Punkt).

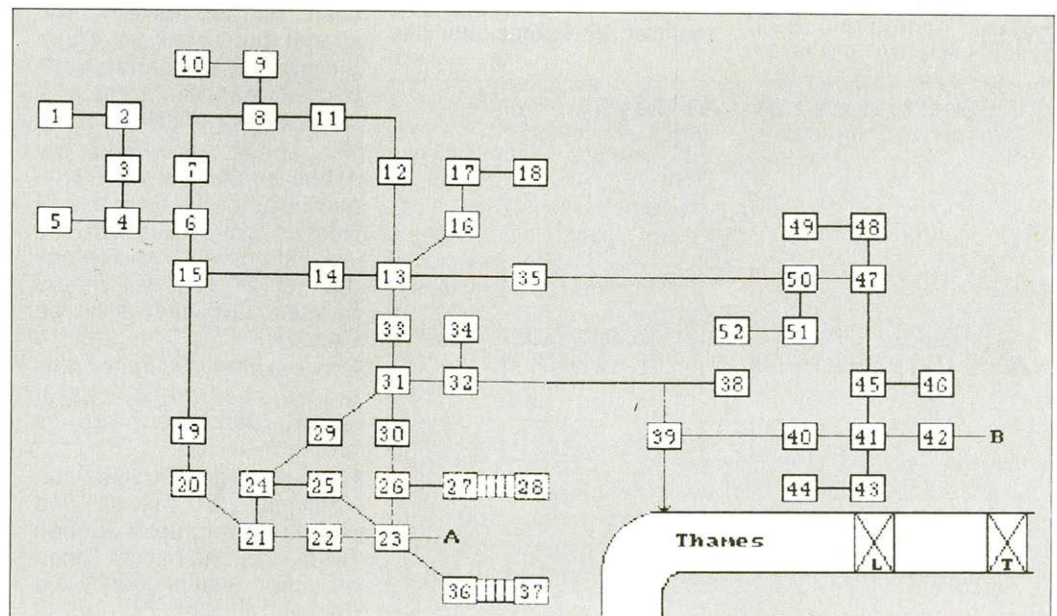
Jetzt können wir durch das Tor schreiten und siehe da: Unser Boot liegt vor unseren Augen. Dies ist der einzige Ausgang, da man am Wächter nicht vorbeikommt. Paddeln wir nun bis zum Embankment (siehe Abschnitt 5).

Swan Lane
An der Lower Thames Street gehen wir die Stufen herunter in die Swan Lane. Wir befinden uns jetzt östlich der Bar of Gold. Bevor wir den Hut aufsetzen, legen wir die Ampulle hinein. An dieser Stelle warten wir bis Montag 2 Uhr morgens (mehrmals WAIT UNTIL... eingeben).

Bar of Gold
Kurz nach 2 Uhr geht man in die Bar und sagt das Kennwort: DENKEEPER, THE PASSWORT IS SWORDFISH. Daraufhin erscheint Akbar, dem man den garnet gibt (5 Punkte). Nun gelangt man in die Räuberhöhle, in der man den Obergauner Moriarty, Akbar, den gefesselten Holmes und (Hurra!) die Kronjuwelen findet. Befragen Sie Moriarty doch einmal: ASK MORIARTY ABOUT THE CHASE. Man nimmt den Hut ab, hält die Luft an (HOLD THE BREATH), was Holmes auch tut, nimmt die Ampulle und öffnet sie. Der ausströmende Äther betäubt Moriarty und Akbar. Nun können wir Holmes losbinden (UNTIE THE ROPE) und Moriarty und Akbar (wichtig!) fesseln (TIE MORIARTY AND AKBAR). Mittlerweile macht sich der Äther bemerkbar, so daß wir in Ohnmacht fallen. Wenn wir wieder aufwachen, muß es schnell gehen, denn es ist nur noch eine halbe Stunde Zeit. Wir nehmen die Trillerpfeife, Moriartys Schlüssel und natürlich die Kronjuwelen (10 Punkte) vom Tisch, schließen die Tür mit dem Schlüssel auf, öffnen sie und befinden uns auf der London Bridge. Mit der whistle (zweimal benutzen) rufen Sie eine Droschke, mit der Sie zum Buckingham Palace fahren. Wenn Sie dem Wächter die Kronjuwelen (1 Punkt) zeigen, dürften Sie mittlerweise nach Adam Riese 100 Punkte besitzen und das Spiel gelöst haben. Herzlichen Glückwunsch! (br)

Legende

1 – Holmes' Bedroom
2 – Holmes' Study
3 – Vestibule
4 – Entry Hall
5 – Parlour
6 – 221 B Baker Street
7 – York Place
8 – Madame Tussaud's
9 – Lobby
10 – Chamber of Horrors
11 – Marylebone Road
12 – Tottenham Court Road
13 – St. Giles Circus
14 – Oxford Street
15 – Oxford Street
16 – Great Russel Street
17 – British Museum
18 – Manuscript Room
19 – Audley Street
20 – Grosvernor Place
21 – Victoria Square
22 – Victoria Street
23 – Parliament Square
24 – Buckingham Palace
25 – Birdcage Walk
26 – Parliament Street
27 – Scotland Yard
28 – Black Museum
29 – The Wall
30 – White Hall
31 – Trafalgar Square
32 – The Strand
33 – Charing Cross Road
34 – Covent Garden
35 – New Oxford Street
36 – Houses Of Parliament
37 – Clock Tower
38 – Fleet Street
39 – Embankment
40 – Upper Thames Street
41 – Lower Thames Street
42 – Tower Entrance
43 – Swan Lane
44 – Bar Of Gold
45 – King William Street
46 – Monument
47 – Threadneedle Street
48 – Bank Of England
49 – Bank Vault
50 – Cheap Side
51 – Pinchin Lane
52 – Sherman's Shop
53 – Nave
54 – South Aisle
55 – Jericho Parlour
56 – Jerusalem Chamber
57 – North Cloister
58 – South Transept
59 – North Transept
60 – Evangelist Chapel
61 – North Ambulatory
62 – Sanctuary
63 – South Ambulatory
64 – Poet's Corner
65 – Confessor Chapel
66 – North Chapel Aisle
67 – Henry VII Chapel
68 – South Chapel Aisle
69 – Innocents Corner
70 – Draw Bridge
71 – Byward Tower
72 – Outer Ward
73 – Inside Traitor's Gate
74 – Outside Traitor's Gate
75 – Bloody Tower
76 – Tower Green
77 – Bowyer Tower
78 – Torture Room
79 – White Tower
80 – Dungeon
L – London Bridge
T – Tower Bridge



Shorttips, kurz und knackig

Clever & Smart

In der letzten Redaktionsphase erreichten uns viele Anfragen zu Clever & Smart. Die meisten der Fragen bezogen sich auf verschiedene Örtlichkeiten und die Tatsache, daß viele sich in der Kanalisation verirrt haben. Aus diesem Grunde wollen wir in dieser Ausgabe einen Plan der Stadt und der Kanalisation einbringen. Zusätzlich können wir noch mit einem Poke für die CPC-Version aufwarten.

Legende

- T = Sicherungskasten
- S = Ein- und Ausstieg in die Kanalisation
- * = Polizei
- O = Kanaldeckel
- [T] = Telefon
- ♀ = Baum

Für den Amstrad-CPC hier nun der versprochene Cheat Mode:

```
60 MEMORY &3FFF:LOAD"
",&4040:MODE 1:ADD=&A000:
A$="s":GOSUB 150: ADD=&BF00
70 INPUT"NICHT VERHUNGERN
(J/N) : ",a$:GOSUB 150
80 INPUT" UNBEGRENZTE LEBEN
(J/N) :",a$:GOSUB 150
90 INPUT"DÜRFEN SCHECKS VON
MR.L UNTERZEICHNET WERDEN
(J/N) :",a$:GOSUB
150:a$="J":GOSUB 150:POKE
&40BF,0:POKE  &40C0,&BF:CALL
&A000
150 READ b$:IF b$="*" THEN RE-
TURN ELSE IF UPPER$(a$)= "J"
THEN   POKE   add,VAL("&"+b
$):add=add+1
160 GOTO 150
170 DATA
21,40,40,11,40,0,01,0,02,ed,
b0,c3,40,0,*
180 DATA 3e,18,32,ab,26,*
190 DATA 3e,18,32,bd,61,*
200 DATA 21,0,0,22,fc,c,*
210 DATA c3,3c,61,*
```

Und nun viel Spaß mit Clever & Smart!

Lösung zu Mewilo

Jürgen Frese aus Heinsberg hat sich näher mit Mewilo beschäftigt. Tatsächlich ist es ihm gelungen, das Spiel zu lösen. Wir wollen Ihnen seine Erfahrungen nicht vorenthalten.

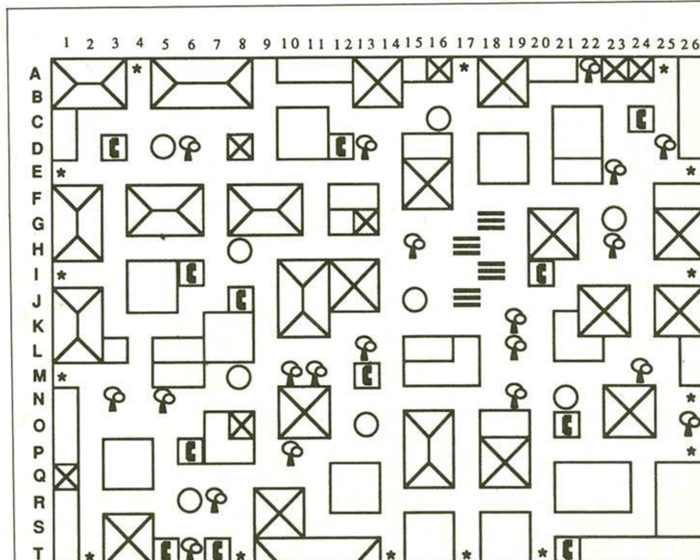
Am Beginn des Spieles gehe ich zuerst in die Destillerie, dort müssen zunächst acht Fragen richtig beantwortet werden. Die Antworten:
<1> Saftauszug des Zukkerrohrs
<2> Wanderbaum
<3> eine Schlange
<4> Schmuckstück
<5> Die ersten Einwohner von Martinique waren friedliche Künstler.
<6> Decollage ist der erste Rum des Tages.
<7> Der Lauf der Gommiers ist im Meer.
<8> Die Sklaverei ist am 22. Mai 1848 abgeschafft worden.

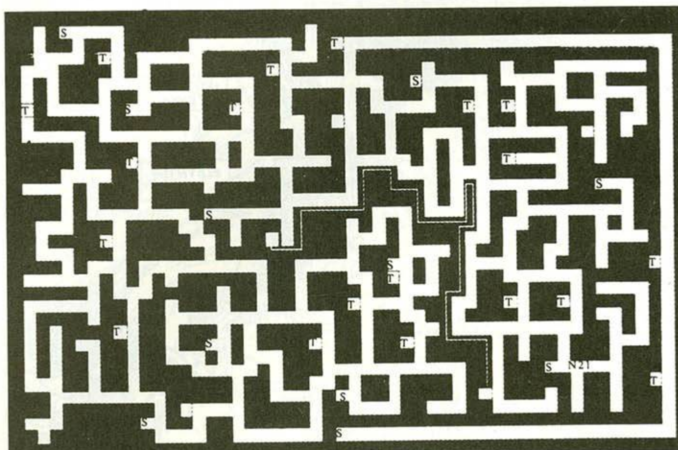
Hat man diese acht Fragen richtig beantwortet, bekommt man eine Flasche Rum. Danach sollte man zur "Habitation Montparnasse" gehen; auf der "Veranda" trifft man Michele und Genevieve, die einem etwas von einem Zombie erzählen, der im Haus umgeht. Man wird gebeten, den Vorfall aufzuklären. Wenn man sich dann in das "Chambre" begibt, geht man auf das Bild und drückt <enter>. Nun wird ein Name verlangt (ARNAUD); gibt man ihn ein, erscheint ein schauriges Wesen, welches aber keine weiteren Auskünfte gibt.

Nun geht man zur "case"; Echevin erscheint und nimmt dankend die Flasche Rum an. Er gibt wichtige Informationen. Danach zum "salon" gehen - Michele erscheint und weist auf eine Plantage hin. Im "jardin" wartet Genevieve, sie erzählt von einem Bankier.

Ist man mit Hilfe der Hibiskusblüte zur Insel zurückgekehrt, wendet man sich zur "fond cacao". Nach dem Eintreffen auf den nur schwer erkennbaren Pferdekopf gehen – und ein Mann mit Pferd erscheint. ACHTUNG! Im Hintergrund kann man eine Kutsche erkennen; man sollte sich dorthin begeben, denn der Mann kann einem später einen wichtigen Tip geben. Man geht zu den "communs", dort erscheint eine Frau, die einen gewissen Brief erwähnt, der im Besitz des Abbé von St. Pierre sei.

Also begeben wir uns schnell nach St. Pierre und dort zur "cathedrale". Es erscheint jedoch nicht der gesuchte Abbé, sondern ein anderer. Von diesem bekommt man die Information, daß der alte Abbe verstorben ist. Nun weiter zur "rue" - dort trifft man den Bankier, der auf seine Wäscherin hinweist; dieser wiederum kann man nach Ende des Gesprächs in





die "coxelane" folgen. Sie erzählt, daß der Bankier sie belästige. Danach geht man zum "lycee", wo ein wertvoller Informant wartet. Er gibt Tips über einen Zombiespezialisten, der in den Bergen wohnt. Diesem muß man als Geschenk ein Huhn mitbringen. Außerdem erwähnt der Informant eine Frau, die eine Boutique in der Stadt betreibt. WICHTIG: Rechts oben sieht man ein paar Früchte hängen - unbedingt mitnehmen!!!

Die Boutique der Frau befindet sich in der "rue". ACHTUNG: Links neben der Schnur der Papageienstange steht ein Korb. Diesen sollten Sie mitnehmen. Wenn dies soweit erledigt ist, gehen Sie wieder auf "rue": Die Kutsche von der Plantage erscheint und weist auf ein Wortspiel bei den Namen der Sklaven hin. Geht man jetzt zur "cathedrale", findet man eine Frau, die den gesuchten Brief besitzt. Man erhält ihn, wenn man auf die gelbe Fläche unter ihrem Arm geht und die folgende Frage mit "Mewilo" beantwortet.

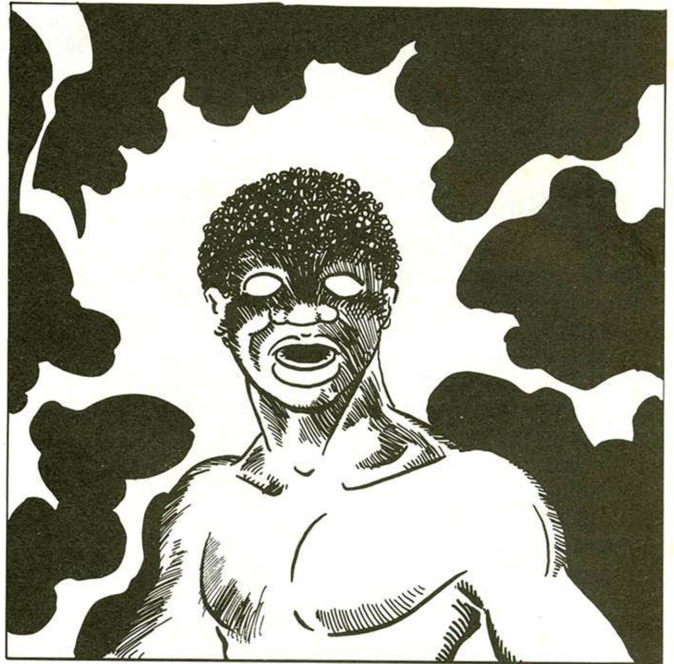
Direkt danach geht man zur Plantage " fond cacao" und dort zu den "communs". Die Frau von eben erscheint jetzt mit einem "zouzoufe". Geht man auf die "zouzoufe" und drückt <enter>, erhält man sie gegen die "carcassole".

Man kehrt nun zur Insel zurück und geht auf "pitt"; hier erhält man das schwarze Huhn für den Zombiespezialisten, wenn man zwei Rätsel löst:

1) Etwas, daß immer den Berg hinab- und niemals hinaufsteigt. (Fluß)

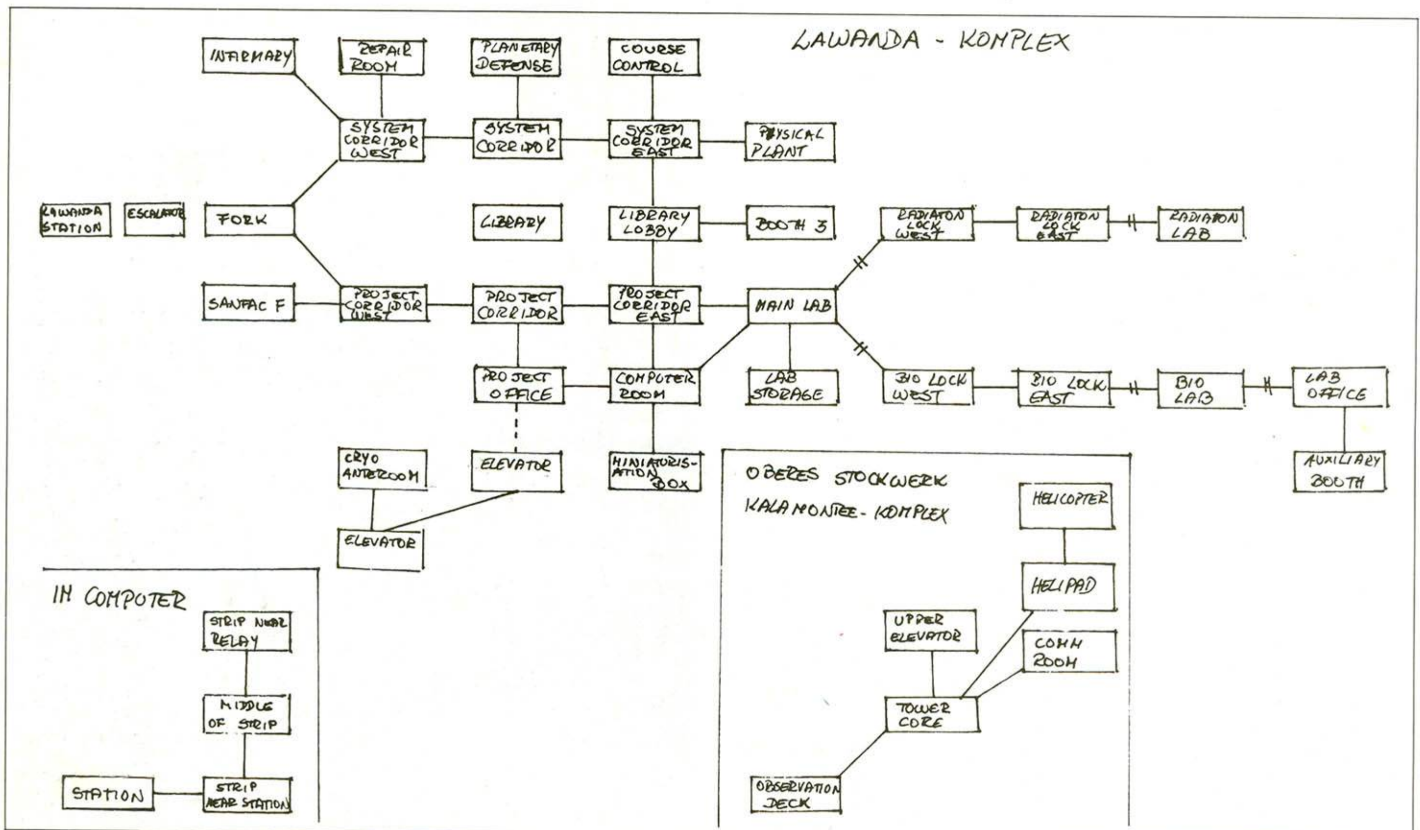
2) Sie ist so verdorben, daß sie unter ihrem Kleid spricht. (Glocke)

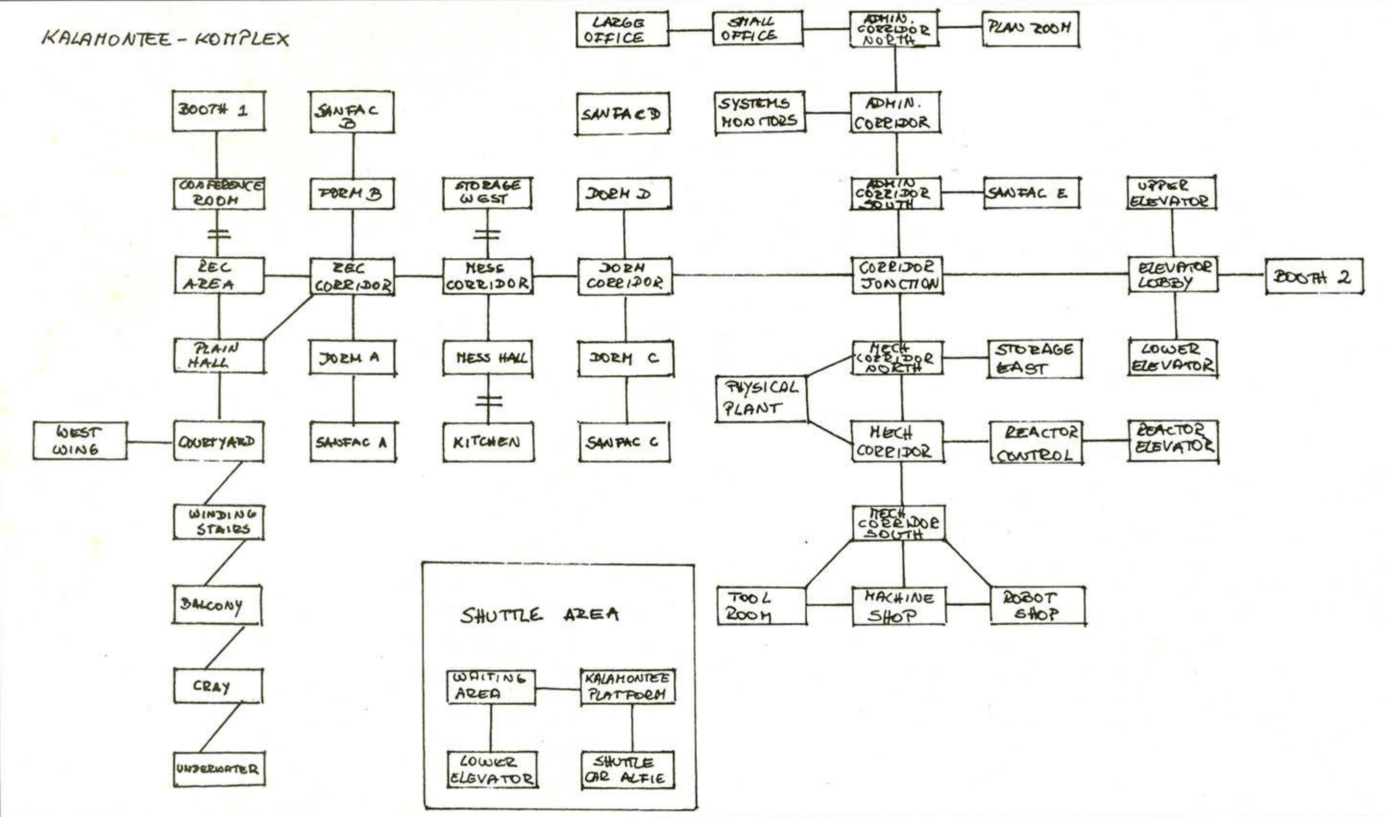
Jetzt geht man wieder nach St. Pierre und zwar zum "port"; dort erscheint eine Frau, die ihr Wissen nur weitergibt, wenn man eine fehlende Zutat nennt (GOMBO). Danach besucht man den Zombiespezialisten in der "petite savanne". Die Schlange, von der man unweigerlich getötet worden wäre, wird nun vom "zouzoufe" geschlagen. Der Mann erscheint, nimmt das Huhn und erklärt, wie man den Zombie erlösen kann.



Wenn man zur Insel zurückgekehrt ist, liest man den Brief (einfach daraufgehen und <enter> drücken). Man erfährt von einer Quelle, die sich am Ende des Flußlaufes befindet. Geht man dorthin, erscheint der Geist; jetzt ist nur noch eine Hürde zu überwinden. Man beherzigt den Rat des Zombiespezialisten und gibt "ANSELME UND ECHEVIN" ein. Siehe da - der Zombie hat endlich seine Ruhe gefunden!

Mit diesem Vorgehen sollte man die erforderlichen 99 Punkte locker erreichen...





Lösungsweg zu Fairlight

Für alle diejenigen, die Schwierigkeiten mit dem Spiel Fairlight haben, folgt nun ein Lösungsweg:

Das Buch des Lichts liegt in einer Grabkammer. Diese ist durch eine unsichtbare Tür in den Höhlen erreichbar. Die Krone ist hierbei der Schlüssel für die Tür. In der ersten Grabkammer muß der Ritter weggeschoben werden, danach kann man die Platte entfernen und in den Schacht hineinspringen. Nachdem man das Buck des Lichtes genommen hat und durch die Tür hinausgegangen ist, muß man eine Brücke über den Graben bauen (z.B. mit Fässern), das letzte Stück muß übersprungen werden. Als nächstes begibt man sich zurück zur Burg, um die drei schwarzen Mönche im Hauptturm zu beseitigen. Dazu muß das Kreuz unter dem Thron hervorgeholt werden. Beim ersten Mönch läßt man nun das Kreuz fallen und schiebt es auf ihn zu. Bei den anderen beiden Mönchen wird genauso verfahren, nur mit dem Unterschied, daß jetzt je ein Fläschchen Lebenselixier benutzt wird. Danach nun das Buch des Lichtes als Schlüssel für die Luke verwenden. Im Turmgeschoß nehmen Sie den Schlüssel und entwenden die Zauberschriftrolle. Danach verlassen Sie die Burg durch das schwarze Tor – Sie haben es geschafft!

Lösungshilfen zu Planetfall

1) Bei den ersten Explosionen in die Rettungskapsel gehen und sich ins Rettungsnetz legen.

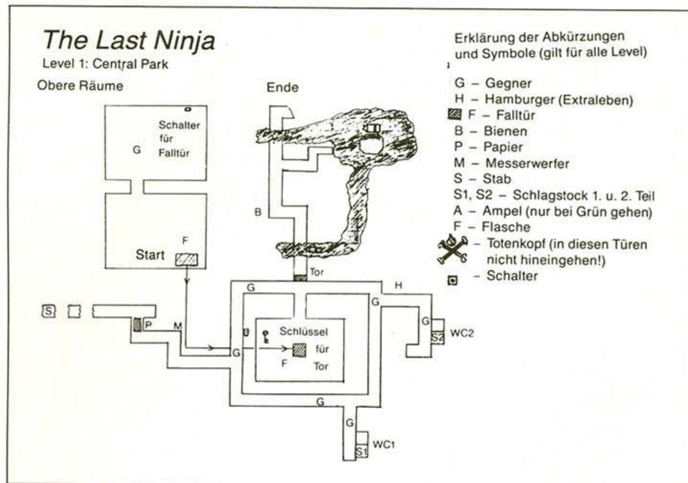
2) Wenn man gelandet ist, aufstehen, "Survival Kit" nehmen, die Tür der Rettungskapsel öffnen und diese verlassen.

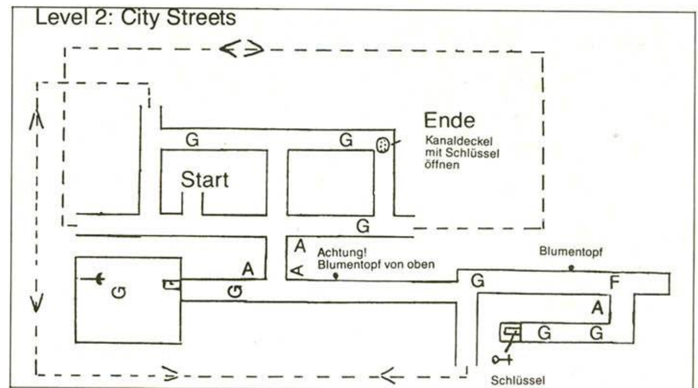
3) Der Schlüssel für das Schnappschloß am "Storage West" liegt in einer Spalte im "Admin. Corridor South". Man holt ihn sich mit der "U-curved Bar".

4) Über die Schlucht mit "Admin Corridor" kommt man mit der Leiter aus dem "Storage West". Man öffnet diese und legt die Leiter über die Schlucht.

5) Um die S.O.S.-Rufe zu senden, muß man die Systeme im "Comm Room" aktivieren. Dazu müssen Sie in diesem Raum die Farbe der Lampe beachten. Im "Machine Shop" stellen Sie dann die Glasflasche unter den "Spout" und drücken den Knopf, der dieselbe Farbe wie die Lampe im "Comm Room" hat. Diese Prozedur wird solange wiederholt, bis die Systeme funktionieren.







6) Im Shuttle bis auf 40 beschleunigen (Hebel drücken), dann warten, bis ein Schild auftaucht (begin deaceleration). Dann bis 15 abbremsen (Hebel ziehen), warten bis ein weiteres Schild auftaucht (max.15) und dann bis auf 5 abbremsen.

7) In der "Infirmary" die Medizin trinken.

8) Im "Repair Room" Floyd nach Norden schicken und das Fromitzboard holen lassen.

9) In der "Planetary Defense" das nicht unter Strom stehende Fromitzboard herausnehmen und das Neue einsetzen.

10) Im "Course Control" den "Bedistor" auswechseln.

11) Im "Bio Lock East" durchs Fenster schauen und tun, was Floyd empfiehlt.

12) Im "Computer Room" den Bildschirm ablesen, um die Nummer der nicht funktionierenden Station herauszufinden. Mit Laser und Minicard (im Laser muß die neue Batterie sein) in die "Mini-Box" gehen und die nicht funktionierende Station angeben.

13) Im "Strip near relay" auf den Dreck schießen, bis dieser zerstört ist (Laser muß auf 1 gestellt sein). Dann Laser auf 6 stellen, und im "Middle of Strip" auf die Microbe schießen, bis der Laser heiß wird. Diesen dann auf die Microbe schmeißen.

14) Im "Bio office" die Gasmaske anziehen, das Labor fluten und zum "Projection Office" gehen. Dort müßte sich in der südlichen Wand ein Aufzug geöffnet haben. Reingehen und den Knopf drücken! (Wichtig: nicht vergessen, die Türen zu öffnen. Vorher abspeichern, da hier ein falscher Befehl zum Tod führt.)

15) Danach den Aufzug verlassen und Sie haben den Planeten gerettet.

In dieser Box finden Sie alle wichtigen Gegenstände und eine Angabe, wo diese zu finden sind.

Kalamontee Komplex

Canteen	Mess Hall
Ladder	Storage West
Oil Can	Storage East
Cardboard box	Storage East
Cracked	
Fromitzboard	Cardboard box
good	
90-bedistor	Cardboard box
K-series	
megafuse	Cardboard box
B-series	
megafuse	Cardboard box
upper	
Elevator card	Small office
Kitchen	
access card	Small office
Shuttle card	Large office
down	
Elevator card	im Robot
Robot	Robot shop
Laser	Tool room
U-curved bar	Tool room
Pliers	Tool room
Flask of glass	Tool room

Lawanda Komplex

Medicine	
bottle	Infirmary
Red Spool	Infirmary
Mini card	Bio lab
Gas mask	Bio office
Transportation	
card In	Lab uniform
Lab uniform	Lab Storage
Paper	Lab Storage
Green Spool	Library Lobby
Shiny	
Fromitzboard	Repair room
Rubber ball	Repair room
Paper (Info,	
wie man durch	
Bio Lab kommt)	Bio office

Zur leichteren Orientierung folgen nun im Anschluß die Karten für die beiden Gebäudekomplexe.

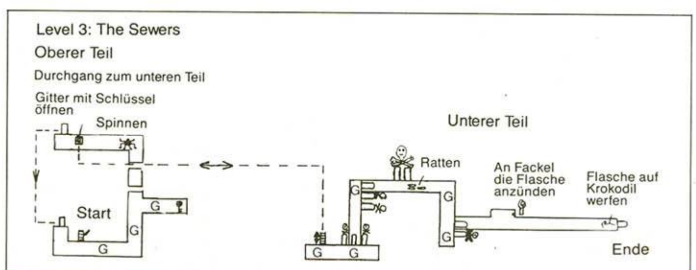
Questron II

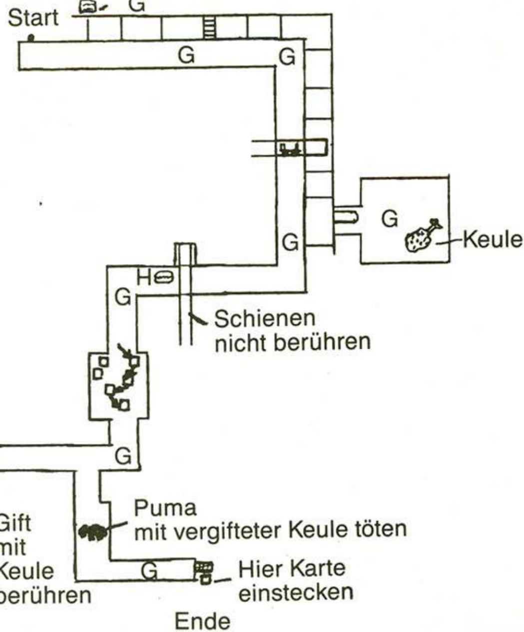
Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns noch der Brief eines Abenteurers, der sich mit Questron auseinandergesetzt hat.

Nach vielen Gefahren und Kämpfen, die sich mir in den Weg stellten, ist es nun gelungen, das Buch der Magie in meinen Besitz zu bringen. Doch das war nur der Anfang einer Kette von Geheimnissen und Gefahren, die noch auf mich warten. Da es meine Aufgabe ist, in die Zeit zu reisen, in welcher das Buch noch nicht geschrieben war und zu verhindern, daß es soweit kommt, mache ich mich wieder auf den Weg. Ich finde mich in einer Steppe wieder, die ich vorher noch nie sah, also gilt es, diese zu erkunden.

Mit dem Messer in der Hand breche ich auf und untersuche die nähere Umgebung. Schon bald treffe ich auf die ersten Lebensformen, die mir unmißverständlich beweisen, daß ich mich nicht gerade in einer freundlichen Welt befinde. Es kommt zum Kampf und da meine Erlebnisse mich ganz schön mitgenommen haben, bekomme ich Schwierigkeiten, mich auch hier zu behaupten.

Nach einigen Begegnungen weiß ich nun, welchen Gegnern ich gewachsen bin. Mein Geldbeutel ist schon ein wenig gefüllt. So schlage ich mich also durch die Steppe und durch gefährliche Wälder und gelange schließlich, geschwächt von zahlreichen Kämpfen, an eine Ortschaft. Die Versuche, jemanden dort anzusprechen

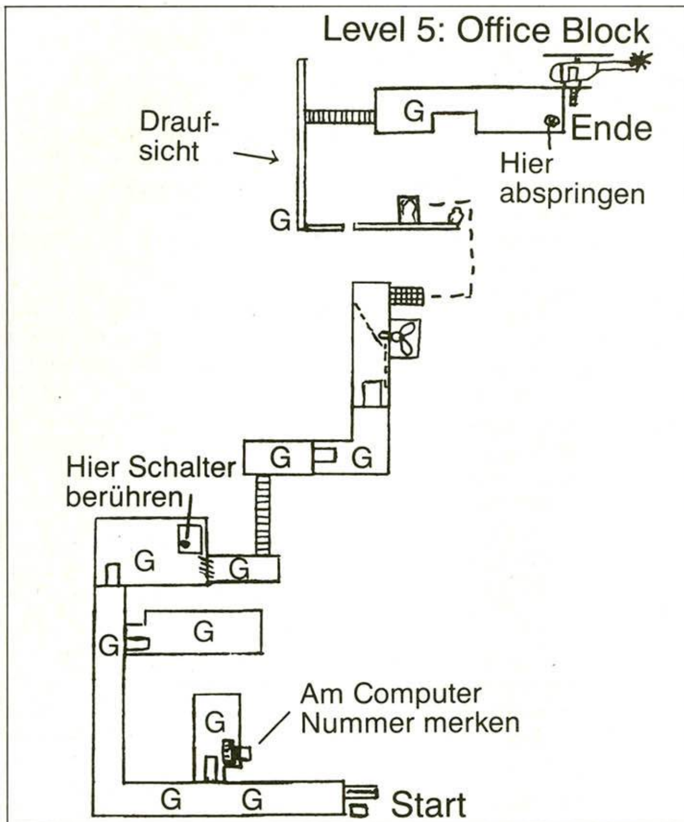




scheitern kläglich. Auf Fremde ist man hier wohl nicht so gut zu sprechen. Also gehe ich erst einmal in die Läden, und schaue mich um. In einem Armour Shop kann ich ein Lederwams ergattern, den ich auch sofort anlege. Ein Stück weiter wird mir Proviant angeboten, eine gute Gelegenheit, die schwindenden Vorräte aufzustocken. Im Waffenladen ist leider nur ein Messer zum Verkauf, da ich aber schon eines besitze, schlage ich das Angebot aus. In einem Health Shop bessere ich meine HIT POINTS auf, und ein Wahrsager (Mystic) gibt mir für einige Goldstücke einige gute Tips mit auf den Weg.

Nach diesem kurzen Aufenthalt mache ich mich wieder auf die Wanderschaft. Meine Versuche, auch von den Kreaturen des Feldes und Waldes Informationen zu bekommen, werden belohnt, als mir ein Sovan Priest begegnet. Von ihm und auch einigen anderen Wesen kann ich also Informationen, HIT POINTS, Food und sogar Rüstung oder Waffen kaufen.

Mit meinem bisher gesammelten Wissen über diese Welt schlage ich mich weiter bis zur nächsten Stadt durch. Mit meinem mittlerweile wieder gut bestückten Geldbeutel bessere ich wieder mein Food und meine Hitpoints auf. In einem hier ansässigen Travel Shop kann ich jetzt ein paar Ropes & Hooks erstehen, die es mir ermöglichen, auch die Berge dieser Welt zu erforschen. Übrigens habe ich herausgefunden, daß ich mit Hilfe von EXAMINE auch auf dem frei-



en Feld, im Wald und in den Bergen Food finden kann.

Nach langem Wandern erreiche ich Red Stone Castle. Einige Gänge, die ich hier finde, sind durch Türen verschlossen. Aus Questron I habe ich noch den goldenen Schlüssel, den ich natürlich jetzt ausprobiere. Siehe da, ich befinde mich in der "Hall of Visions". Hier treffe ich "Mesron, the great Wizard", der mir mehr Kraft und Agilität verleiht...

Mit diesen Hilfen sollte es nun nicht schwer fallen, Questron zumindest ein gutes Stück weiterzuspielen.

Last Ninja II

Elvin und Udo haben sich durch den Last Ninja II geprügelt. Trotz der mannigfaltigen Gefahren gelang es den beiden, noch eine Karte anzufertigen, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen. Zunächst jedoch einige Tips zum Lösen des jeweiligen Levels.

Level 1
- Falltür mit Schalter öffnen.
- Schlüssel holen.
- Aus dem Papierkorb die Wurfsterne bergen.
- Papier holen.
- Stock aufnehmen
- In den Toiletten jeweils einen Teil für die Schlagstöcke holen.
- Hamburger holen (gibt ein Extraleben).
- Mit dem Schlüssel das Tor öffnen.
- Auf das Boot und dann auf die andere Seite des Flusses springen.
- Auf die Insel springen und mit dem Stock das Boot anschieben.
- Im letzten Bild wieder auf das Boot und dann auf die andere Seite springen.

Level 2
- Hamburger nehmen.
- Bei den Stellen, an denen es Blumentöpfe regnet, sollte man nie zu nah an der Hauswand entlang gehen.
- Flasche neben dem Penner aufheben.
- Schlüssel für Kanaldeckel aus Hütte holen.
- Bei dem fernöstlichen Laden die Tür eintreten und sich des Schwertes bedienen.
- Nun braucht man bloß noch den Kanaldeckel mit dem Schlüssel öffnen und hat eine weiteres Level gemeistert.

Level 3
- oberer Teil –
- Schlüssel aufheben.
- Um nun in den unteren Teil der Level zu gelangen, muß man mit dem Schlüssel das Gitter öffnen.
- unterer Teil –
- Achtung! Nie in die falsche Tür gehen, sonst geht es unserem Ninja schlecht.
- Bei den Ratten hilft nur Überspringen.
- Jetzt nimmt man die Flasche in die Hand und zündet sie an der Fackel an.
- Nun wirft man die brennende Flasche auf das Krokodil, von dem dann nur ein Häufchen Asche übrig bleibt.

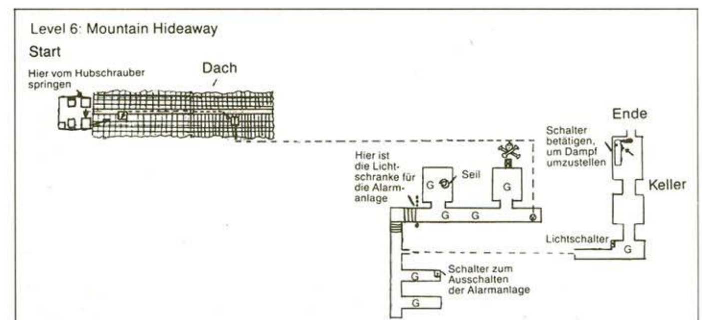
Level 4
- Codekarte für Tür am Levelende holen.
- Keule holen.
- Hamburger einsammeln.
- Achtung! Schienen und Wagen nicht berühren, Verlust eines Lebens.
- Das Gift in der Kiste mit der Keule berühren.
- Zum Puma gehen und ihm die vergiftete Keule zum Fressen geben.
- Jetzt geht man in den Raum mit der gesicherten Tür und öffnet Sie mit der Karte.
- Nun beginnt das nächste Level.

Level 5
- An den Computer gehen und sich die vierstellige Nummer merken. Übrigens, es ist jedesmal eine andere.
- Den Schalter auf dem Tisch berühren, und schon öffnet sich die Geheimtür.
- Jetzt wird's schwierig! Beim Lüftungsschacht langsam ganz nah an der Wand entlang gehen.
- Beim Hubschrauber einfach hinten vom Dach springen.

Level 6
- Vom Hubschrauber, wie auf Karte verzeichnet, abspringen.
- Wenn man auf dem Schornstein steht, muß man hinten herunterlaufen und auf dem schmalen Weg weitergehen.
- Durch das Fenster springen.
- Seil holen.
- Sobald man die Treppe hinunter geht, schaltet sich die Alarmanlage ein. Vorsicht! Die Gegner werden jetzt stärker.
- Jetzt geht man in das Zimmer mit dem TV, und betätigt den Schalter hinten links. Nun ist die Alarmanlage abgeschaltet.
- In den Keller gehen. Neben der Tür zum Kohlenraum ist ein Lichtschalter. Licht einschalten.
- Bei dem Heizkessel den hinteren Schalter betätigen, und der Weg zum letzten Level ist frei...

So, nun sucht Ihr sicher Tips zum letzten Level. Aber um es nicht allzu einfach zu machen, dürft Ihr das letzte Level selbst ausknobeln...

(mm)





Lichtbringer, Schattenlords und Königsmacher

Gespielt wurde zu allen Zeiten, und als es noch keine Computer gab, half man sich mit allerlei anderen Gerätschaften. Der Mensch lernte mit Papierkarten und Holzsteinen zu spielen, er ersann komplizierte mechanische Spielsachen und entdeckte, daß das gemeinsame Spiel mit Gleichgesinnten besonders viel Spaß machte.

Das Genre der Gesellschaftsspiele hat seit 'Mensch ärgere dich nicht' und 'Monopoly' viele der unterschiedlichsten Spielkonzepte hervorgebracht. Eine ganze Reihe dieser Spiele kann heute nachweislich als Vorbild für eine erkleckliche Anzahl von Computerspielen gesehen werden. Die Rollenspiele beispielsweise gab es zuerst als Gesellschaftsspiele und wurden erst Jahre später zu Computerspielen umgesetzt.

Nach wie vor erfreuen sich die Gesellschaftsspiele in aller Welt größter Beliebtheit.

Wer sich über die Angebote deutscher Hersteller informieren möchte, braucht nur einmal einen Spielwarenladen zu konsultieren. Jedoch wird nicht nur hier in Deutschland gespielt, und viele originelle und interessante Spiele scheitern schlicht und ergreifend an der Sprachbarriere.

In diese Bresche sprangen einige Händler, die das Risiko des Importes ausländischer Spiele auf sich nahmen und zum Teil sogar deutschsprachige Bedienungsanleitungen mitliefern.

So präsentiert sich die Gesellschaftsspielszene heute bunter denn je. Nach langen Jahren, in denen man mit mehr oder minder hausbackenen Spielen vorlieb nehmen mußte, scheint auch hierzulande der Damm gebrochen. Einige rein deutsche Entwicklungen in diesem Sektor, Schwarzes Auge und Midgard beispielsweise, lassen hoffen.

Von Elric bis Lichtbringer

Helden, Drachen und Magier gehören auch bei den Gesellschaftsspielen seit einiger Zeit zum Standard-Repertoire des Genres. Die Rollenspiele, welche diese Elemente einbrachten, unterliegen selbst einer permanenten Entwicklung, deren Ziel es ist, aus überkomplexen Würfelorgien (in welche derartige Spiele leicht auszuarten drohen) gut und lange spielbare Konzepte zu erhalten.

Eines der ersten Spiele dieser Art war 'DER HEXENMEISTER VOM FLAMMENDEN BERG' nach dem Spielbuch von Ian Livingston. In dieser Tradition legt Schmidt-Spiele aus Nürnberg zwei weitere Fantasy-Spiele vor.

MARNON ist der Titel eines Fantasy-Strategiespieles, das den Spieler auf einen uralten Kontinent versetzt, auf dem es noch Orks, Drachen und Zauberer gibt. Die Spielhandlung von Marnon dreht sich um einen harten Wettkampf, dessen Sieger der neue König des Kontinents wird. Die Spieler müssen verborgene Schätze lokalisieren und erlangen. Die erwähnten Orks und die Drachen treten in diesem Spiel tatsächlich auf und sorgen für mehr als ein heißes Gefecht auf dem Spielbrett. TALISMAN ist ein weiteres Fantasy-Gesellschaftsspiel.

Beim ersten Betrachten des Produktes drängen sich unwillkürlich Vergleiche zu einem Fantasy-Monopoly auf.

Die reichlich vorhandenen und attraktiv gestalteten Packungsbeilagen laden regelrecht zum Spielen ein. Talisman dreht sich um die Suche nach einem legendären Kleinod, das seinem Besitzer die Herrschaft über ein ganzes Königreich garantiert. Auf dem Weg dorthin warten viele gefährliche Gegner auf Sie. Die Begegnungen finden über Ereigniskarten statt.

Mindestens ebenso märchenhaft wie Talisman ist das fabelhaft gestaltete TALES OF THE ARABIAN NIGHTS. Das Spiel findet vor dem Hintergrund der Geschichten der Haremsdame und Königin Sheherazade statt, die hierzulande als die Geschichten aus '1001 Nacht' bekannt sind. Hier findet der Spieler ein recht komplexes Spielsystem vor, das während des Spiels immer neue Spielabläufe durch das Vorhandensein eines großen Szenariobuchs garantiert. Die Packung wird

von dem renommierten New Yorker Spieleproduzenten West End Games hergestellt, der mit Spielen wie ARANOIA ein gutes Rollenspiel herausgebracht hat.

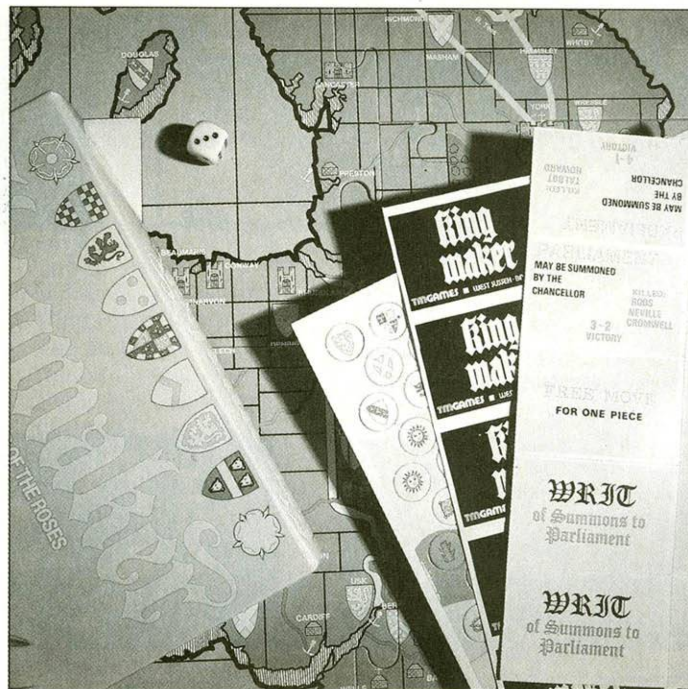
Ein Schmankerl für passionierte Rollenspieler mit Hang zu komplexer Regelstellung stellen zweifelsohne die beiden umfangreichen Regel- und Szenariobücher TRAVELER und PENDRAGON dar. Beide Bände werden durch die Fantasy Productions aus Düsseldorf verlegt.

Pendragon enthält eine komplette Regelsammlung und detailliert ausgearbeitetes Hintergrundmaterial für ein Abenteuer in König Arthurs Britannien. Das Buch stützt sich sowohl auf die klassischen Motive des Sir Thomas Mallory als auch auf Interpretationen, die deutliche Fantasymerkmale aufweisen. Das exzellent illustrierte Werk kann mit kleinen Modifikationen auch als Hintergrund für andere Rollenspiel-Systeme verwendet werden. Ebenso detailliert, wenn auch nicht so schön bebildert wie Pendragon, ist das Szenariobuch Traveler, das die Spieler in eine ferne, hochtechnisierte Zukunft entführt und sie dort die wildesten Abenteuer erleben läßt.

Der Name Avalon Hill läßt Kenner der internationalen Spieleszene aufhorchen.

Von dort kommen immer wieder spannende und wohldurchdachte Spiele der unterschiedlichsten Genres. Einige Titel liegen schon in deutscher Version vor, so beispielsweise das eingangs schon genannte Marnon.

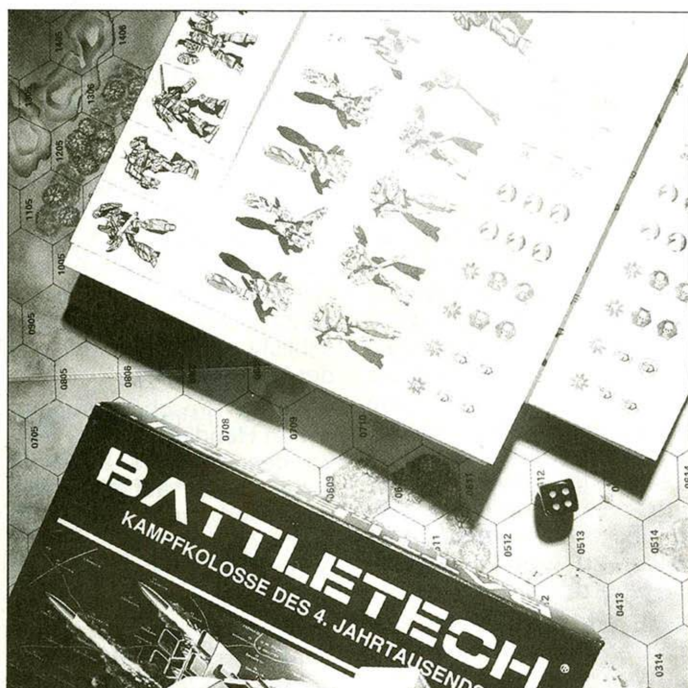
Drei ausgesprochen gediegen gestaltete und mit Spielmaterialien reichlich gesegnete Produkte werden nun auch hier bei uns vertrieben. Die Spiele sind zwar die amerikanischen Originalversionen, werden aber mit deutschen Anleitungen, die separat beiliegen, ausgeliefert. Ohne zu sehr ins Detail gehen zu wollen, muß doch allen drei Spielen ein ausgesprochen komplexer Aufbau bescheinigt werden. TITAN ist ein Fantasy-Kriegsspiel, das den Spielern ungewöhnliche taktische Überlegungen abverlangt. Wer zieht schon alle Tage mit Armeen von Trollen, Drachen und Einhörnern zu Felde? ELRIC spielt vor einem erlesenen Hintergrundszenario, das auf den Geschichten um den Helden Elric von Melnibone basiert. Neben viel Strategie erwarten den Spieler Begegnungen mit vielen Bekannten aus dem Romanzyklus von M. Moorcock. Ein wenig anders orientiert sich das dritte Spiel CIVILISATION. Hier gewinnt, wem es gelingt, eine Zivilisation zu etablieren. Das Spielgeschehen beginnt 8000 v.Chr. und endet 250 n.Chr. Wem es bis



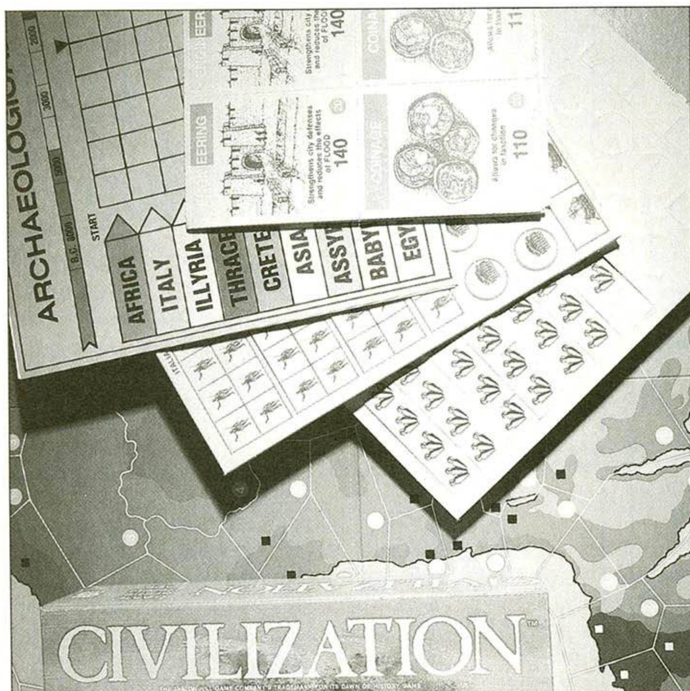
Kingmaker - Ein spannendes Spiel um Ritter und Könige im England des 15 Jahrhunderts.



Belagerung einer Burg als präzises Brettspiel für mehrere Personen.



Ein Rollenspiel um wahrlich martialische Kampfroboter.



Civilisation – Gründen Sie einen Kulturkreis, der durch die Wirren der Geschichte zu bestehen vermag.



Die Mächte von Gut und Böse prallen bei Lichtbringer zu einem gnadenlosen Duell aufeinander.

dahin nicht gelungen ist, seinem Kulturkreis ein festes Territorium und politische Einflußgebiete zu sichern, hat wenig Aussichten auf den Sieg. Wer Lust auf mittelalterliche Kriegsführung und wilde Scharmützel hat, sollte sich einmal Spiele wie CRY HAVOC oder SIEGE genauer ansehen. Neben einer originellen Ausstattung fällt besonders das ungewöhnliche Spielprinzip auf.



Talisman ist ein einfach gehaltenes Fantasy-Gesellschaftsspiel.

Bei Cry Havoc bedarf es zumindest zweier Spieler, jedoch ist die Anzahl der darüber hinaus mitspielenden Personen quasi unbegrenzt.

Da es um regelrechte Schlachten geht, können die Spieler je nach Absprache einzelne Figuren oder aber ganze Gruppen kontrollieren. Alle Spieler einer Partei ziehen gleichzeitig. Das es im Mittelalter viele kriegerische Auseinandersetzungen zwischen den unterschiedlichsten Machtgruppierungen gab, braucht nicht erst extra erwähnt werden. Daß daneben die hohe Kunst der Intrige fröhliche Urständ feierte, ist klar. Zumeist ging es bei derartigen Interessenskonflikten um die Frage, wer wohl der nächste Herrscher im Reich werden würde.

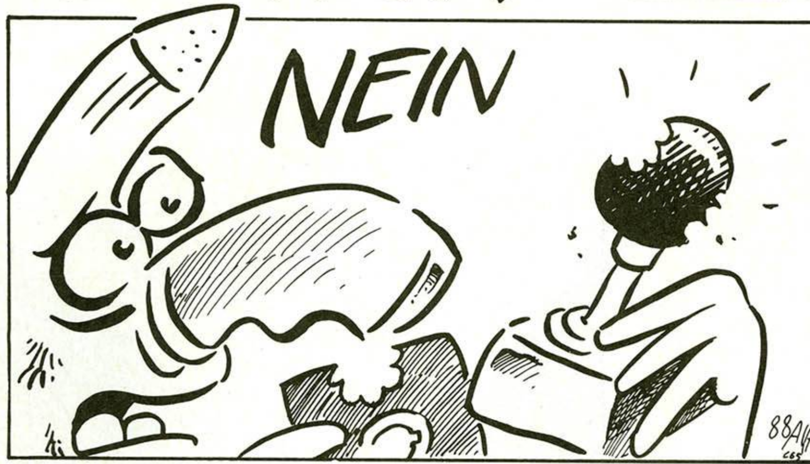
KINGMAKER nennt sich ein Spiel, das sich um die Frage dreht, wer wird König im England des 15. Jahrhunderts. Die Spieler müssen ihre Machtgruppierung über diplomatische Winkelzüge und nicht selten durch brachiale Gewalt austricksen. Dem Gewinner winkt die Krone Britanniens.

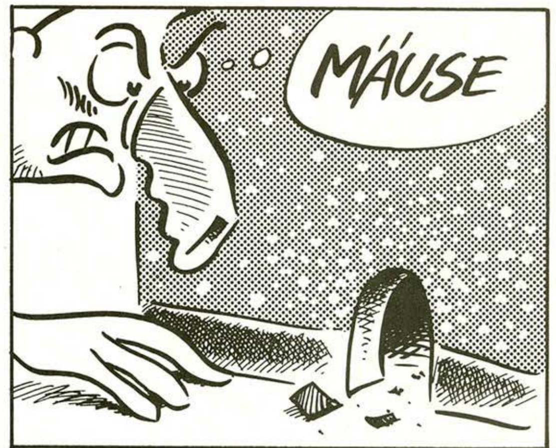
Von der fernen Vergangenheit zu den Kampfmaschinen des 4. Jahrtausends führt uns das nächste Spiel. BATTLETECH ist für Computerspieler in mehr als einer Hinsicht interessant. Zum einen handelt es sich hier um ein originelles und sehr gut spielbares Rollenspiel, zum anderen gibt es eine Adaption als Computerspiel unter gleichem Namen.

Es geht um riesige Kampfroboter, die durch den Spieler kontrolliert und dirigiert werden. Auch diese Packung liegt nun in einer deutschen Version vor. Wie Sie auf unserem kurzen Streifzug durch die Landschaft der neuen Gesellschaftsspiele sicherlich selbst gesehen haben, fanden allenthalben neue und originellere Spielkonzepte Eingang. Die schon erwähnten 'hausbackenen' Spielkonzepte verschwinden nach und nach. Und auch die Computerspiele dürfen sicherlich mit mehr als einer innovativen Idee aus den Lagern der Gesellschaftsspiele rechnen.

(hs)

JONNY JOYSTICK



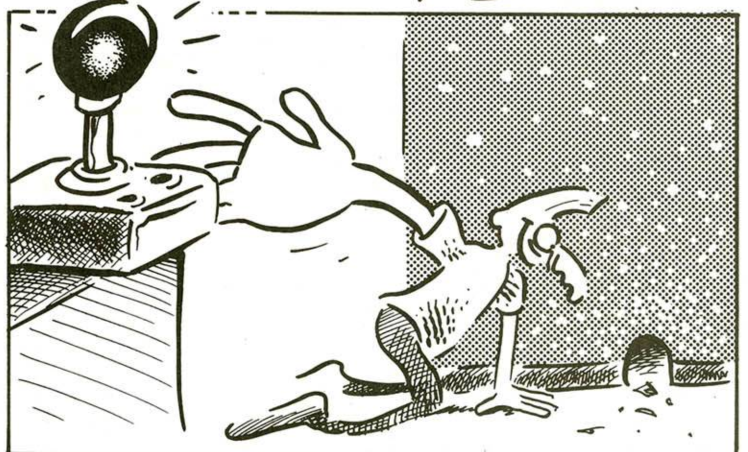


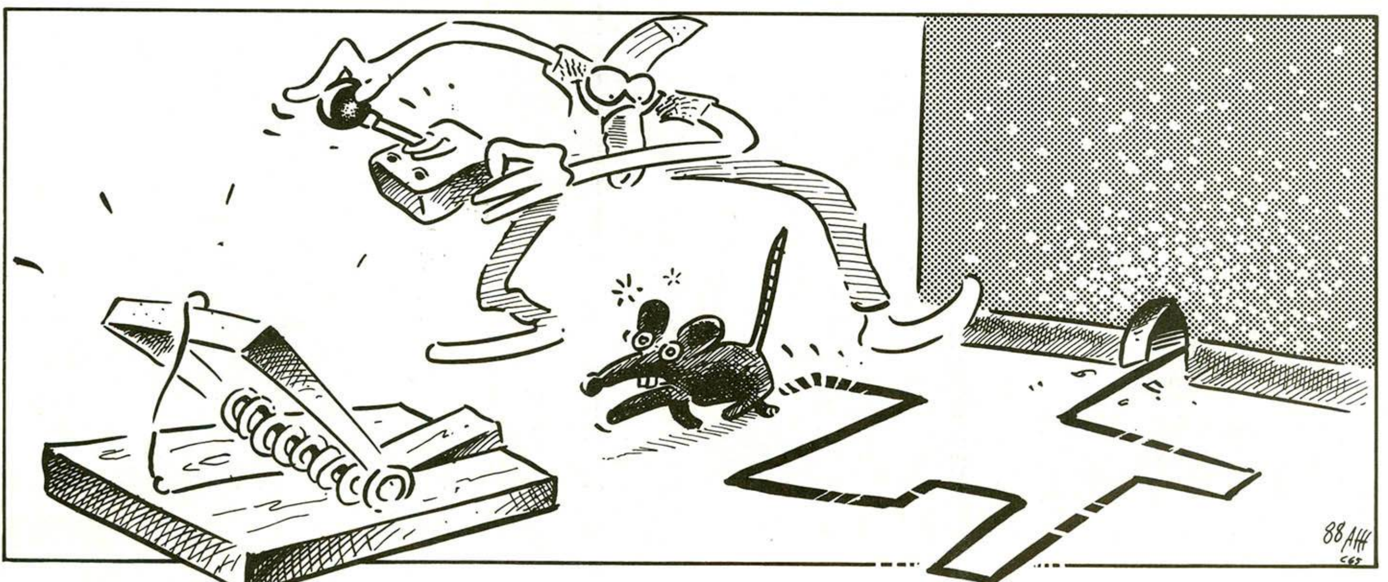






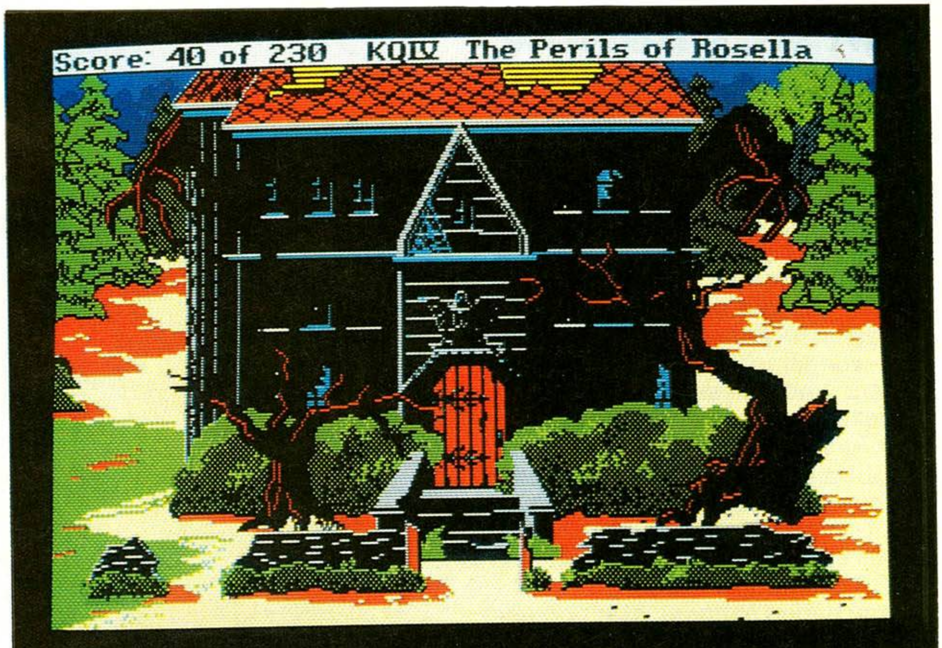






King's Quest IV – The Perils of Rosella

Hersteller: Sierra Online
Vertrieb: Fachhandel
System: MS-DOS
Preis: 119,95 DM



Bildschirmfoto: MS-DOS

Das Drama geht weiter...

Die Abenteuer der Familie von Sir Graham nehmen kein Ende. Diesmal muß Rosella sich auf eine lange und gefahrvolle Reise begeben, um ihren unter mysteriösen Umständen erkrankten Vater vom sicheren Tode zu erretten. Während einer kleinen Feierstunde beschloß Sir Graham, seinen Abenteurerhut an jüngeres Blut weiterzugeben. Während er im Thronsaal seinen Hut in die Luft wirft, durchzuckt ihn jäh ein greller Schmerz und er sinkt geschwächt zu Boden.

Während er nun von seiner besorgten Familie auf sein Lager geschleppt wird, bleibt Rosella, die liebreizende Tochter des Hauses, alleine im Thronsaal zurück. Von Schmerz über den schlechten Zustand des Vaters geschüttelt, bemerkt sie zunächst nicht den Zauberspiegel, der mit silberner Stimme auf sich aufmerksam macht.

Eine gute Fee, die durch den Zauberspiegel mit Rosella Kontakt aufnehmen konnte, erzählt ihr, wie der Vater eventuell noch den unbarmherzigen Klauen des Todes entrissen werden kann. Eine Frucht, die an einem Baum in einem weit entfernten Land wächst, könnte den König retten, wenn es gelänge, die Frucht rechtzeitig heranzuschaffen. Da Rosella nichts mehr am Herzen liegt, als das Wohlergehen ihres Vaters, zögert sie keinen Augenblick, das Angebot der Fee anzunehmen, sie in das ferne Land zu befördern. Unglücklicherweise ist auch die gute Fee nicht ganz frei von Problemen.

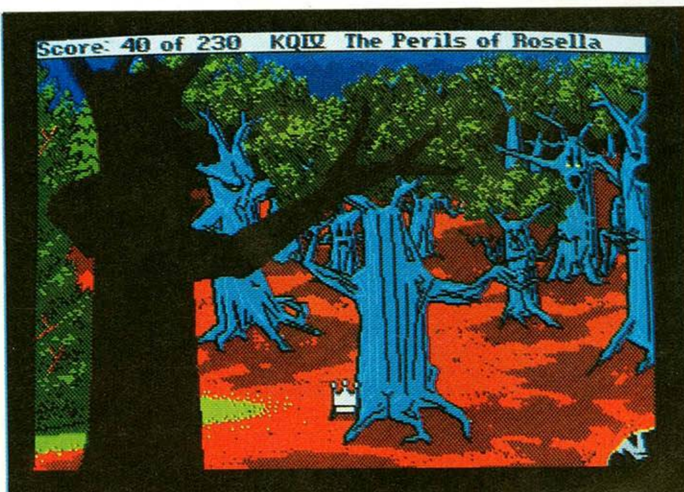
Eine böse Fee, die in diesem Lande wohnt, hat ihr ein Amulett gestohlen. Ohne dieses Amulett schwinden die Kräfte der guten Fee, und gelingt es Rosella nicht binnen 24 Stunden, das Amulett wiederzubeschaffen, besteht keine Möglichkeit für sie, in die Welt ihres kranken Vaters zurückzukehren. Gekleidet in das Gewand eines Bauernmädchens, macht sich Rosella nun unverzüglich auf, ihre Aufgaben zu erfüllen...

Im Märchenwald

Rosella findet sich wieder an den Gestaden einer fremden Küste, die Fee, die sie hierher brachte, hat sich verabschiedet, und Rosella ist nun auf sich gestellt. Das Schloß der bösen Fee befindet sich ganz im Osten des Landes, und die Zeit arbeitet gegen Rosella. Nur noch knapp 24 Stunden stehen zur Verfügung, um des Amulettes habhaft zu werden. So begibt sich Rosella ins Landesinnere, wo es viel zu sehen gibt. So ist beispielsweise eine kleine Brücke zu finden, mit deren Hilfe Rosella trockenen Fußes das Flüßchen überqueren kann. Macht sie sich die Mühe, einmal unter der Brücke nachzuschauen, findet sie einen goldenen Ball.

Weiter geht die Reise ins Landesinnere. Ein alter Baum fällt durch ein kleines Fenster in seinem Stamm auf, und Rosella stellt bei näherer Untersuchung fest, daß es sich um das Haus der sieben Zwerge handelt. Da die Tür nicht verschlossen ist, tritt sie ein, und findet in der Zwergenhöhle ein Chaos ohne Beispiel. Zwerge sind zwar sehr ausdauernd in ihrer Arbeit, aber Aufräumen war noch nie ihre Stärke. So beschließt Rosella, ein wenig Ordnung zu schaffen, und mit liebender Hand verwandelt sie die wüste Zwergenhöhle in ein Schatzkästlein.

Die Zwerge lassen sich ihrerseits auch nicht lumpen und hinterlassen nach Einnehmen der Suppe einen Beutel Diamanten für Rosella. Auf dem weiteren Weg findet sich ein altes, verlassenes Haus. Mutig tritt unsere Heldin ein und bahnt sich ihren Weg durch Schmutz und Spinnweben. Alte Häuser bergen normalerweise Geheimnisse, und so ist auch in diesem Haus eine Geheimtür zu finden. Hinter dieser Geheimtür findet sich zunächst eine Schaufel, mit deren Hilfe zum Beispiel der Friedhof näher untersucht werden könnte..



Bildschirmfoto: MS-DOS

Zauberhafte Grafiken in erster EGA-Qualität bilden den Rahmen zu King's Quest IV. Dieses Programm wird wohl in der Sparte der EGA-Spiele neue Maßstäbe setzen.

Folgt man der Wendeltreppe, gelangt man in ein Turmzimmer, in dem eine Orgel zu finden ist. Hier kann Rosella zeigen, wie gut sie erzogen wurde. Tatsächlich gelingt es ihr, der Orgel eine wunderschöne Melodie zu entlocken. Nach diesem kulturellen Intermezzo wendet sich Rosella wieder Ihrer Aufgabe zu.

Es gibt allerdings auch Örtlichkeiten in diesem Lande, die man nur mit äußerster Vorsicht betreten sollte. So gibt es einen greulichen Wald, in dem die Bäume mit den Augen rollen. Die Bäume haben übrigens eine Vorliebe für junge, knackige Prinzessinnen...

Wird es nun Rosella in der Kürze der zur Verfügung stehenden Zeit schaffen, das Schloß der bösen Fee zu finden und dieser das Amulett zu entreißen? Schafft sie es, rechtzeitig die lebensrettende Frucht zu finden? Fragen über Fragen...

Vielleicht kann das Einhorn helfen, daß in den Marschen gesehen wurde. Die böse Fee hat allerdings auch Interesse an dem seltenen Tier.



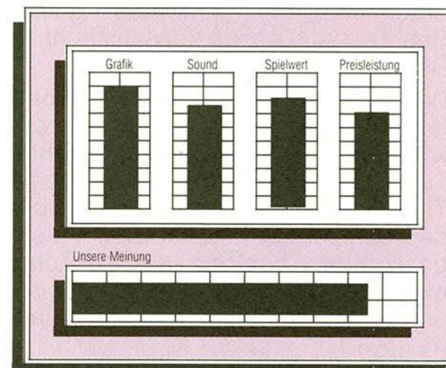
Bildschirmfoto: MS-DOS

Dieser alte Baum birgt ein Geheimnis – er beherbergt die sieben Zwerge, die keine unwesentliche Rolle spielen.

Resümee

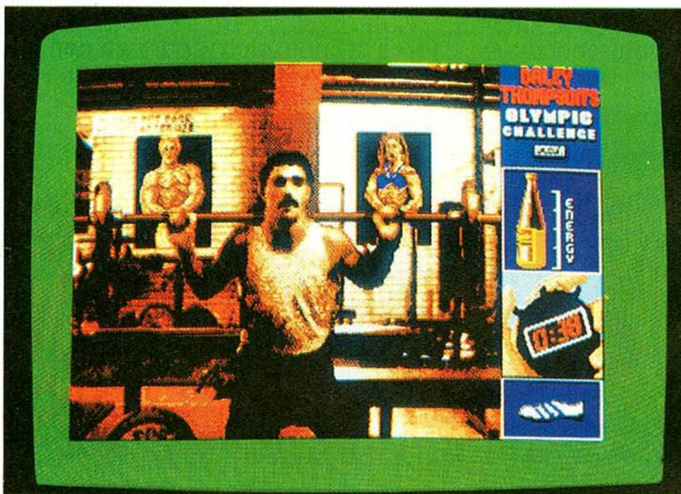
Sierra Adventure sind ja allseits bekannt für ihre überzeugende grafische Realisation. Um im Bild des Spieles zu bleiben: Kings Quest IV setzt allem die Krone auf. So beginnt das Programm mit einer ca. zehn minütigen Intro, so daß man unweigerlich denkt, einen Trickfilm zu sehen. Die EGA-Grafik wird sowohl in der Farbvielfalt als auch in der Auflösung unterstützt, wir haben selten ein Adventure mit annähernd vergleichbarer Grafik gesehen. Auch die Animation der Figuren hat gewaltige Fortschritte gemacht. Rosella ist jetzt deutlich als hübsche Frau zu erkennen, es ist schon erstaunlich, wie aus einem Pixelmonster ein Schwan wird. Die Dokumentation, die dem Programmpaket beiliegt, ist sehr ausführlich, genau wie das Spiel, das auf neun Disketten einherkommt!

Gleichzeitig könnte man sagen, daß hier ein neuer grafischer Standard gesetzt wurde, der so schnell wohl nicht eingeholt werden kann. Dieses Programm ist auch ein deutlicher Beweis für die Tatsache, daß MS-DOS-Maschinen sehr wohl zum Spielen geeignet sind. Bleibt zu hoffen, daß in Zukunft noch mehr qualitativ so hochwertige Programme für diesen Rechnertyp zu erhalten sind. Besondere Aufmerksamkeit verdient auch der Sound, der von dem bekannten Komponisten William Goldstein kreiert wurde. Immerhin 40 Minuten Musik begleiten den geneigten Spieler auf seinen Abenteuern, und man ist eher versucht, den Sound lauter zu stellen, als ihn entnervt auszuschalten. (mm)



Daley Thompson's Olympic Challenge

Hersteller: Ocean Software
System: C64, Atari ST, CPC, Amiga, PC
Preis: DM 35,- bis DM 85,- (je nach System)



Bildschirmfoto Atari

Bevor man am eigentlichen Wettbewerb teilnehmen kann, muß man erst kräftig üben. Schon in der Trainingsphase kommt der Spieler ins Schwitzen.

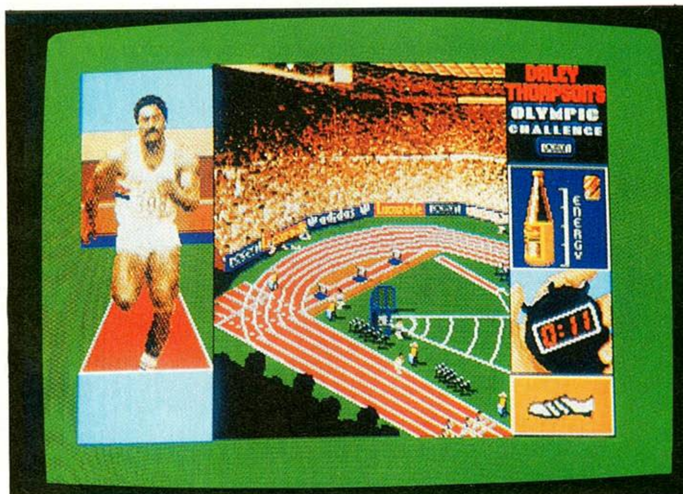
Schneller, höher, weiter...

1988, das Jahr der Olympiade in Seoul - es ist klar, daß viele Dinge auf den Markt kamen, die sich mit diesem Sportereignis befassen. Seien es Schlüsselanhänger, T-Shirts, Unterhosen, Getränke, Kaffeetassen oder auch schlichtweg nur das Maskottchen der Olympiade, überall begegnen einem auch noch lange nach dem olympischen Forum Gegenstände, die auf dieses Sportspektakel hinweisen. Nun, die Zeit ist auch schon wieder so weit, daß ein neues Sport-

spiel auf den Markt gebracht werden mußte, und so schufen die Programmierer von Ocean Software Daley Thompson's Olympic Challenge.
Bei diesem Spiel geht es nicht nur darum, eine Goldmedaille zu erhaschen, sondern auch effektiv den Weltrekord zu brechen, um in die Arena der Weltbesten einzuziehen.

Übung macht den Meister

Bevor einem der Sieg gewiß ist, gilt es, seine Kondition aufzupeppen. Unter der Aufsicht eines Betreuers müssen Sie ein schweißtreibendes Training absolvieren, um sich für den Wettkampf zu klassifizieren.
Eine Flasche mit Stärkungstrunk, der Ihr Kraftniveau darstellt, gilt es zu füllen. Sie müssen im Trainingsteil, bepackt mit einer schweren Hantel, Kniebeugen absolvieren, wobei jede vollständige Kniebeuge einen Teil der Flasche mit dem Stärkungsdrink auffüllt. Die Kniebeugen werden mit Joystickbewegungen ausgeführt, wobei die Zeit auf zwei Minuten festgelegt ist. Bis zu drei Flaschen, die im weiteren Spielverlauf eingesetzt werden können, können maximal gefüllt werden.
Haben Sie sich für den Wettkampf qualifizieren können, müssen Sie sich in jeder Sportart geeignete Sportschuhe einer namhaften Sportartikelfirma aussuchen. Diese sind für den Spielverlauf wichtig, denn nur mit guten Schuhen ist Ihnen ein Platz unter den Ersten möglich.
Haben Sie einen falschen Schuh ausgewählt, verschlechtert sich Ihr Ergebnis.
Nach jeder Disziplin wird der optimale Schuh dann eingeblendet. Wie bei den herkömmlichen Sportspielen



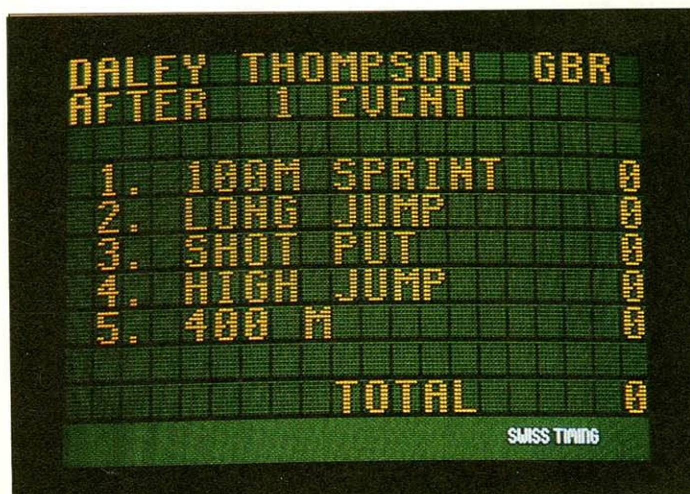
Bildschirmfoto Atari

Beim 100 Meter-Lauf kommt es darauf an, daß Sie beim Start gut wegkommen. Ein guter Start ist im wahrsten Sinn des Wortes "Gold wert".

heißt es Joystickrütteln, bis die Hand raucht, um ein zufriedenstellendes Resultat zu erlangen. Haben Sie sich qualifizieren können, warten die nächsten Sportarten auf Sie. Dies gilt auch für die einzelnen Wettbewerbsdisziplinen, genauer ausgedrückt bedeutet das, daß Sie sich in jeder Sportart qualifizieren müssen, um in die nächste zu gelangen.

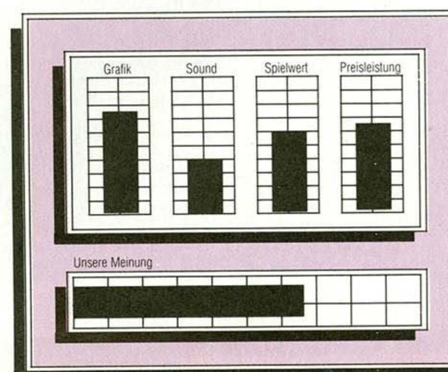
Fazit

Selbst erfahrenen Joystickartisten werden die einzelnen Sportarten Schweiß auf die Stirn treiben und den Arm lahm werden lassen, da dieses Spiel einen recht hohen Schwierigkeitsgrad besitzt.
Die zehn Disziplinen, die auf Sie warten, bestehen aus den 100 m, 400 m und 1500 m Laufstrecken, Weit-, Hoch- und Stabhochsprung, Speer- und Diskuswerfen, Kugelstoßen, sowie der Hürdenlauf. Etwaige Schwachstellen können Sie mit dem Stärkungstrank aufbessern, der Sie dann mit Extraenergie aufputscht.
Die einzelnen Versionen dieses Spieles variieren von Computer zu Computer. Bei der getesteten Atariversion blinzelt einem schon bei der Trainingsphase ein digitalisierter Daley Thompson ins Gesicht, der, sobald man den Joystick bewegt, auch digitalisiert animiert (sprich: der Bewegungsablauf bei den Kniebeugen digitalisiert) wird. Bei den einzelnen Wettkampfdisziplinen sieht man ihn animiert an der rechten Bildschirmseite, während der restliche Bildschirm dazu benutzt wird, die Draufsicht bzw. die Seitenansicht und eine Statuszeile, der man wichtige Informationen entnehmen kann, zu zeigen.
Der Sound bei der getesteten Atariversion schnitt leider nur spärlich ab, dafür waren wir von den grafischen Fähigkeiten dieses Programmes sehr überrascht. Alles in allem ist Daley Thompson's Olympic Challenge eine Bereicherung für jeden Sportspielfan. Wir beziehen uns auf die Atariversion des Programmes und möchten auf jeden Fall darauf hinweisen, daß Abweichungen zu den anderen Versionen vorhanden sind.
(br)



Bildschirmfoto Atari

Ein Stärkungsdrink hilft Ihnen bei Disziplinen, die Ihnen Schwierigkeiten bereiten, weiter.



Falsches Spiel mit Roger Rabbit


Bildschirmfoto: Amiga

Hersteller: Buena Vista
Vertrieb: Bomico Systeme: Amiga, Atari St
Preis: DM 74,95

Ein Hase, ein Richter und ein Gummiauto...

Hollywood 1947: Die Filmindustrie ist ein expandierender Industriezweig geworden. Landauf, landab sprießen Kinos wie Pilze aus dem Boden. Die Munition für diese Unterhaltungspaläste wird in Hollywood produziert. Besonderer Publikumsgunst erfreuen sich die Zeichentrickfilme. Von Coyote Carl bis Mickey Mouse haben alle Stars des Cartoonfilms volle Vertragsbücher. Allerdings, so glamourös wie das Leben menschlicher Kinostars verläuft die Karriere von 'Toons' (Slang für gezeichnete Personen) nur sehr selten. Roger Rabbit ist einer jener nicht ganz namenlosen, aber auch noch nicht ganz namhaften Hoffnungen des Zeichentrickfilms. Tag für Tag schindet er sich in den diversen Studios, in den aberwitzigsten Szenen ohne Stuntman agierend, nur um nach Drehschluß nach Toontown zurückzukehren. Das ist die Stadt der Toons, die hier wohnen und nur hier!

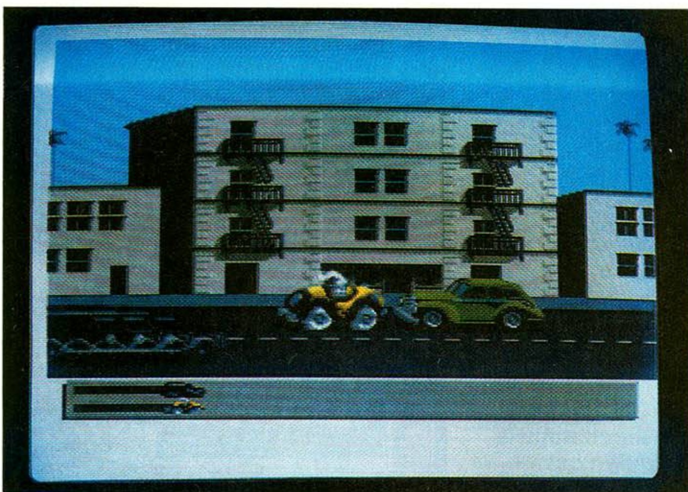
Auf der Leinwand die Stars? Privat nur zweite Garnitur?

In diese Szene platzt der garstige und ausgesprochen herzlose Richter Doom (Unheil!). Dieser zwielichtige Typ hat vor, Toontown zu zerstören. Der Schöpfer von Toontown, Marvin Acme, welcher angeblich von Roger Rabbit ermordet wurde, hat in seinem Testament verfügt, das Toontown nach seinem Tod den Toons gehören soll. Sollte dieses Testament nicht bis 12 Uhr auftauchen, so wird Richter Doom Toontown zerstören können, um seinen Traum, eine Autobahn, wahr werden zu lassen.

Mit Benny durch Hollywood

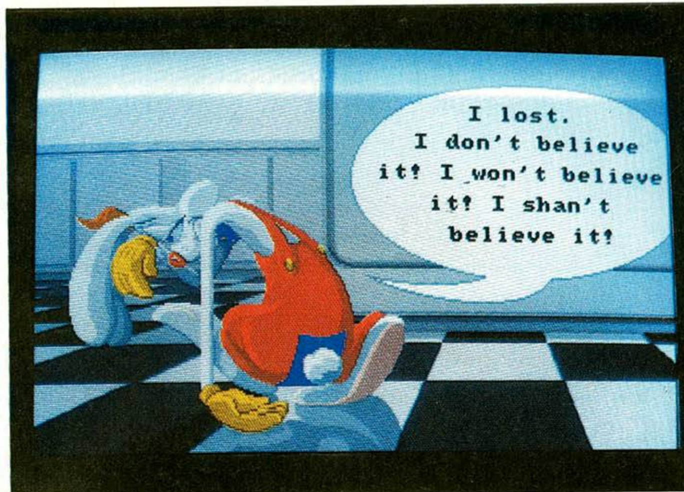
Computer an, Roger Rabbit im Driveschacht: Es kann losgehen. Das erste, was zu sehen ist, das Logo einer neuen Softwarecompany: Buena Vista. Wie Lucasfilm, so hat also nun auch die 100%-Disney-Tochter Buena Vista Films ihr eigenes Programmiererteam gebildet. Nächste Einblendung: das Titelbild, gefolgt von einem Vorspann, der musikalisch jedem Film das Wasser reichen kann. (Natürlich bleibt Bachs Pastorale mit 250 voneinander unabhängig digitalisierten Hörnern als Vorspann für ein Computerspiel auch in Zukunft noch eine Weile Science Fiction.) Im durchlaufenden Text kann man dann auch nachlesen, warum die Grafiken im Vorspann so gut sind: James D. Sachs zeichnet hier verantwortlich. Jetzt hat Baby Hermann einen kurzen Auftritt und macht den Spieler mit der Vorgeschichte vertraut. Nun beginnt das eigentliche Spiel mit einer wilden Verfolgungsjagd durch Hollywood. Sie steuern Roger, und der wiederum steuert Benny, das Zeichentrickauto. Dieser Wagen hat einige Besonderheiten. Er hat eine Karosserie von einer Flexibilität, die jeden Kaugummi vor Neid erblassen ließen, außerdem wurden die Räder an Teleskopbeinen montiert. Das Auto kann sich über andere Autos hinwegkatapultieren oder sogar auf den Dächern der an die Straße grenzenden Häuser springen. So jagt man hinter der dunklen Limousine des Richters Doom her. Fieserweise hat es auf der Straße ein paar ganz üble Autorowdies und, fast noch schlimmer, glitschige Ölflecken.

Ziel der Jagd quer durch die Stadt ist der Ink & Paper Club. Dort liegt unter irgendeinem Gedeck eine geheime


Bildschirmfoto: Amiga



Nachricht. Roger muß hier um die Tische rennen und die Servietten, die von zwei Pinguinen aufgelegt werden, wieder entfernen. Während des Um-die-Tische-Wetzens muß Roger immer darauf achten dem 'Rausschmeißer-Gorilla' (ist tatsächlich ein Affe) nicht zu nahe zu kommen. Andernfalls greift dieser sich Roger, und es gibt einen Freiflug in die Mülltonnen. Nach einer weiteren Fahrt durch die Stadt kommt es zur letzten Konfrontation zwischen Richter Doom und Roger Rabbit.



Bildschirmfoto: Amiga

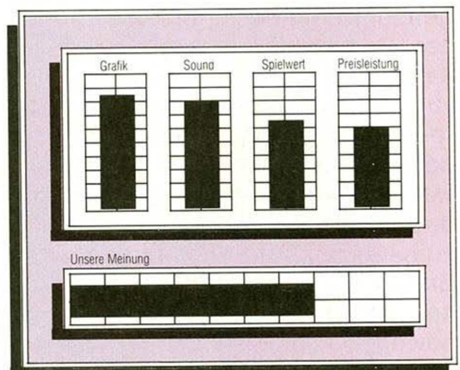
Wird Roger es schaffen, die Heimat der Toons zu retten? Wird es ihm gelingen, die finsteren Pläne des bösen Richter Doom zu durchkreuzen? Im Roger Rabbit-Spiel sind Sie gefordert, den Zeichentrick-Figuren zu helfen.

Fazit

Schaut man sich an, wie lange es gedauert hat, bis aus dem Film ein Spiel geworden ist, kommt man zu dem Schluß, daß hier rasant gearbeitet wurde; kaum ein Jahr nach Filmstart (gemeint ist der US-Start des Films) ist die Computerspiel-Adaption da.

Zieht man ein Resümee bezüglich der Umsetzung der Cartoonakteure in Computergrafik, schneidet Roger Rabbit nicht schlecht ab. Resümiert man ob der Musik im Spiel, muß auch hier eine überdurchschnittliche Leistung bescheinigt werden. Nur leider bleibt der Spielwitz zwischen den mitunter eklatant langen Ladezeiten im Floppyschacht hängen. Doch wer gute und reichliche Grafiken auf einem Computer sehen will, der muß wohl in diesen sauren Apfel beißen. Allerdings: Roger Rabbit von einer optischen Diskette, ohne meßbare Ladezeiten – das wär' mal was.

(hs)



Afterburner

Hersteller: Activision
Vertrieb: Fachhandel
System: Atari ST, Amiga, C-64, Spectrum, CPC
Preis: ca. DM 39,– bis DM 79,–

Shake ... Rattle ... Roll it ...

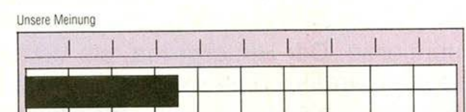
Lange war sie angekündigt, die Arcade-Sensation des Jahres, nun ist sie da. Bereits seit mehreren Monaten wird sie mit viel 'Trara' beworben, die Umsetzung des Sega-Hits "Afterburner". Uns lag die ST-Version zum Test vor. Da man die Sega-Hydraulik-Automaten ja kennt, weiß man, daß hier nicht sehr viel Wert auf Spielwitz, sondern auf Action und grafische Höchstleistungen gelegt wird. Dementsprechend hoch sind natürlich auch die Erwartungen, die man an die Computerumsetzungen stellt. Sinn des Spiels Afterburner ist es, gegnerischen Terroristen den 'Garaus' zumachen. Sie fliegen in Ihrer F-14 Tomcat durch die Landschaft und schießen auf sämtliche Formationen gegnerischer Flieger, die Ihnen entgegenkommen. Zwischendurch wird Ihr Flieger mit Waffen und Treibstoff versorgt. Das geschieht entweder in der Luft oder auf dem Boden. Die Grafik ist rasant animiert. Allerdings präsentieren sich die Bildschirmgrafiken etwas hausbacken und wenig detailliert. Der Sound hält einem Vergleich mit dem Spielhallenautomaten nicht stand.



Bildschirmfoto: Atari ST

Es kann auch nicht unbedingt behauptet werden, daß die ST-Version sonderlich schwer ist, da es mir beim ersten Spiel gelang, bis in das zehnte Level vorzudringen (Wo bleibt da die Motivation?). Alles in allem ist Afterburner eine der schwächsten Konvertierungen der letzten Zeit. Dies bestätigt mal wieder den folgenden Satz: Ein großer Name macht noch lange kein gutes Spiel.

(rg)

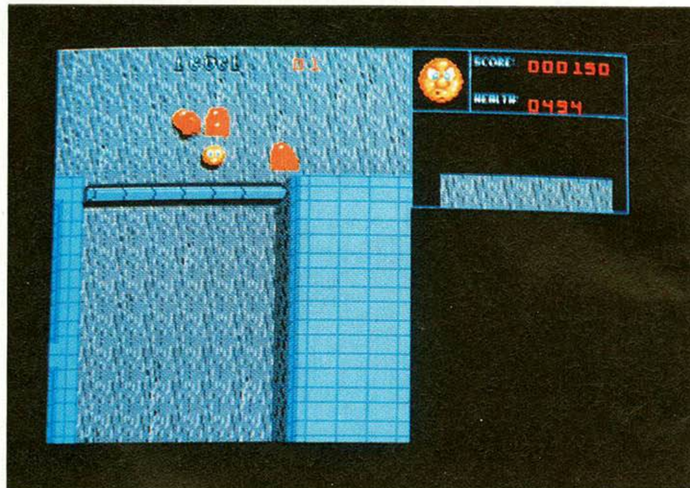


Puffy's Saga

Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Fachhandel
System: Atari ST
Preis: DM 59,95

Hurry Up!

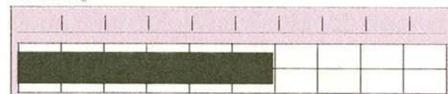
Puffy's Saga, so der Titel des neuesten Produktes von Ubi Soft, entführt Sie in eine Labyrinthwelt. Dort angekommen müssen Sie Puffy oder Puffyn wählen, um den zahlreichen Ungeheuern Mores zu lehren. Vom Stil her Gauntlet nicht unähnlich, versucht der Spieler, den Monstern auszuweichen bzw. Sie zu erlegen. Zahlreiche Items, die es unterwegs zu finden gilt, erleichtern den Stand ein wenig. So gibt es z.B. ein Amulett, das Puffy dazu verhilft, sich schneller zu bewegen. Andere Items verleihen Superschüsse, wieder andere verhelfen Puffy, sich durch Wände zu bewegen. Zu vielen Items muß der Zugang allerdings erst erschlossen werden. Manche Wandteile kann der Spieler durch Beschießen zerstören und so Puffy den Weg zu der einen oder anderen Kammer ebnen. Während manche der Monster relativ einfach zu besiegen sind, ist gegen die Augenmonster noch kein Kraut gewachsen. Bei Begegnung mit denselben empfiehlt es sich, möglichst rasch die Beine in die Hand zu nehmen und den taktischen Rückzug anzutreten. Kleine Pillen, die im jeweiligen Level verteilt sind, müssen aufgesammelt werden. Sind alle Pillen gefunden, ist gleichzeitig der Zugang zum nächsten Level geöffnet. Besonders gefällt die Sprachausgabe,die Puffy's Saga das unverwechselbare Flair verleiht. Trotzdem ist ein gehöriges Maß Training vonnöten, will man in höhere Level vordringen...



Bildschirmfoto: Atari ST

(mm)

Unsere Meinung



Vector Ball

Hersteller: Mastertronic
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga
Preis: DM 49,95

Weltraumfußball...

Stellen Sie sich doch einmal ein hügeliges Fußballfeld im Weltraum vor. Auf diesem Spielfeld tummeln sich nun zwei Droiden, die versuchen, einen Ball über das wellige Gelände ins Tor des Gegners zu schießen. Nun gut, werden Sie sagen, das ist ja eine recht hübsche Tipp-Kick Umsetzung.

Mit Recht, wie wir meinen, denn in der Tat wurde hier das uralte Tippkickprinzip nur grafisch ein wenig aufgemotzt, um es dem Publikum als das neueste Weltraumspiel zu präsentieren. Der Hintergrund, als Vector-Dot-Grafik gestaltet, läßt das Spielfeld bis zu einem gewissen Punkt räumlich erscheinen, vermag aber genauso wenig zu überzeugen wie die Droiden, die den Ball (eher eine Seifenblase!) über das Spielfeld bewegen. Mit dem Joystick können nun die Figürchen über den Bildschirm bewegt werden. Haben Sie eine Position in der Nähe des Balles erreicht, schießt derjenige, der dem Ball am nächsten ist. Wem es gelingt, den Ball über den Schriftzug "Goal" zu bewegen, der hat ein intergalaktisches Tor erreicht.

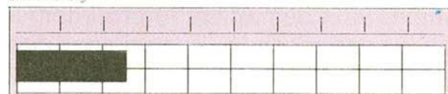
Alles in allem ein fades und freudloses Spiel, das den Motivationsgrad einer Flasche Baldrian erreicht. Da wir ja aus zahlreichen anderen Spielen auf dem Amiga die Möglichkeiten gesehen haben, die in der Maschine stecken, kann man Vector Ball nur als ermüdend einstufen. (Gähn!)



Bildschirmfoto: Amiga

(mm)

Unsere Meinung



Oft kopiert – nie erreicht!

R-TYPE®

ELECTRIC DREAMS
SOFTWARE

R-TYPE® IS A REGISTERED TRADE MARK OF IREM CORPORATION

Diesmal wird es von der Original-Arcadenversion von R-Type nur eine Original-Computerversion geben. Und zwar von ELECTRIC DREAMS.
Die haben in überzeugender Weise den IREM-Klassiker inclusive aller Besonderheiten umgesetzt. Vergeßt also alle Imitationen – es gibt nur ein R-Type. Ein Actionspiel, von dem die ganze Galaxie spricht.
Erhältlich für C 64, Amstrad und Atari ST.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

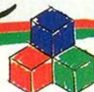
Name: ________________

Straße: ________________

PLZ: ________ Ort: ________

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

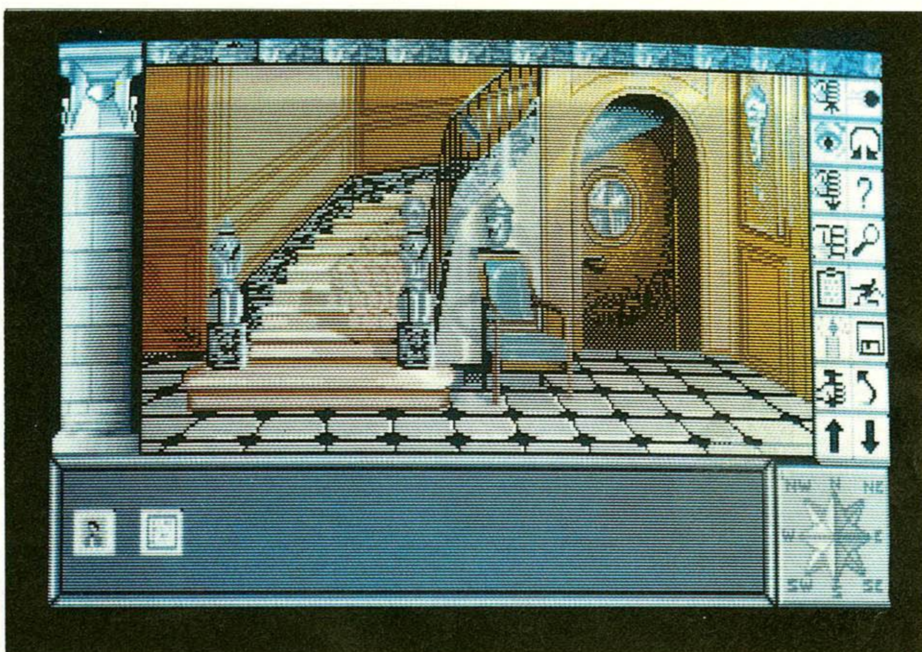
Ariola Soft



Das Programm

Chrono Quest

Hersteller: Psygnosis
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga, Atari ST
Preis: DM 89,–



Bildschirmfoto: Amiga

Dem Rätsel auf der Spur

Mit Chrono Quest stellt Psygnosis ein fantastisches Abenteuerspiel vor. Wir schreiben das Jahr 1922. Sie werden zu Unrecht des Mordes an Ihrem Vater verdächtigt. Um den wahren Schuldigen zu entlarven, müssen Sie mit einer Zeitmaschine, die Ihr seliger Vater erfunden hatte, Reisen unternehmen. Vor seinem Tod hatte Ihr Vater allerdings noch Gelegenheit, Ihnen einen Brief zu schreiben, der wertvolle Informationen und Hinweise enthält.
Der Brief stellt auch gleichzeitig den letzten Willen des Vaters dar; er vererbt Ihnen das romantische Schlößchen an der Loire, wo die Suche Ihren Anfang nimmt. Das Schloß diente dem Verblichenen sowohl als Wohnstätte als auch als Labor, wo er seinen Experimenten nachging. In den letzten Jahren seines Schaffens hatte er sich lange Zeit mit Versuchen beschäftigt, eine funktionable Zeitmaschine zu entwickeln. Nach zehn Jahren intensivster Forschung gelang es Ihm schließlich, die Explora zu bauen, eine Zeitmaschine, mit der er ausgedehnte Reisen durch Raum und Zeit unternahm.
Bei einer seiner Reisen, die Ihn in das Jahr 1987 führte, entdeckte er eine, wie er sagte, unglaubliche Maschine: einen Computer. Er beschloß daraufhin, zwei dieser Maschinen als Beweis für seine Zeitreise mitzunehmen. Diese Computer sollen ebenfalls in dem Raum zu finden sein, in dem auch die Zeitmaschine zu finden ist. Um seine Experimente und Reisen zu finanzieren, brauchte der Verblichene fast das gesamte Familienvermögen auf. Um seine Experimente fortführen zu können, verlegte der Vater sich auf das Sammeln und Verkaufen von Raritäten aus allen Zeitepochen. Irgendwann entdeckte jedoch Richard, der Diener des Vaters, diese Geschäfte, so daß seine Entlassung unvermeidlich erschien. Der Diener beschloß daraufhin, weiter in der Umgebung des Schlosses zu spionieren. Da Richard über alles oder zumindest vieles Bescheid wußte, fürchtete der Vater seinen ehemaligen Diener. Tatsächlich gelang es diesem, kurz bevor sich der Vater in die Zukunft absetzen wollte, das Geheimnis der Zeitmaschine zu entschlüsseln und das Steuerprogramm zu stehlen.
Sie müssen nun die verschiedenen Zeitzonen bereisen, um die Teile der Magnetkarte zu finden, die die Zeitmaschine und Sie selbst in die Zukunft versetzen kann. Natürlich müssen Sie auch versuchen, Richard zu finden, um den Verdacht des Vatermordes von sich abzuwenden.



Bildschirmfoto: Amiga

Innerhalb des Schlosses müssen verschiedene Rätsel gelöst werden, um sich Zugang zu dem Raum mit der Zeitmaschine zu verschaffen.

Rätsel über Rätsel...

Nach dem Laden des Spieles befinden Sie sich vor dem Loire-Schloß Ihres Vaters. Es scheint verlassen und Sie treten ein. Sie sind nun in der Eingangshalle, und die Quest kann beginnen.
Nun gilt es, alle Räume genauestens zu untersuchen, um die vielen Teile zu finden, die, zusammengesetzt, des Rätsels Lösung darstellen. So sind an verschiedenen Stellen des Schlosses Lochkarten zu finden, die wohl im Zusammenhang mit den Computern zu sehen sind. Eine Schmuckkugel, die im nächsten östlichen Raum von der Eingangshalle zu finden ist, kann beispielsweise in der Eingangshalle auf dem linken Pfosten angebracht werden.
Ein Zettel, der in einem der Schlafzimmer zu finden ist, enthält die Kombination für den Safe in der Küche. In diesem wiederum ist ein Feuerzeug zu finden, mit dessen Hilfe man die Wendeltreppe im Turm des Schlosses beleuchten kann. Auf diese Weise kann man sich Zutritt zu zwei weiteren Räumen verschaffen, in denen sich diverse Gegenstände finden, die dem Vorankommen dienen. So ist ganz oben im Turm das Gebetszimmer zu finden. Das Buch, das auf dem Pult liegt, sollte einmal genauer untersucht werden. Im Souterrain

schließlich ist das Arbeitszimmer des Vaters zu finden. Eine Zeichnung der Zeitmaschine und ein Schalter sind dort zu finden. Aber auch der kleine Schreibtisch in der linken Ecke birgt ein Geheimnis...

Grafisch präsentiert sich Chrono Quest als edles Werk. Die verwendeten Grafiken sind allesamt gut gelungen und verstehen es, die Schloßatmosphäre sehr realistisch wiederzugeben. Allerdings, so manches Detail entpuppt sich erst bei näherem Hinsehen, so daß dringend dazu geraten werden muß, sich alles und jedes genau mit Hilfe der Lupenfunktion anzusehen.

Gesteuert wird das Geschehen mittels der Maus, was nicht unwesentlich zur Spielbarkeit dieses Programms beiträgt. Allerdings, Geduld ist die erste Tugend des Adventurefans, also nicht verzweifeln, wenn die Zeitmaschine nicht sofort gefunden wird...

Resümee

Wer Chrono Quest einmal angefangen hat, der wird sich nur schwer wieder von diesem Programm trennen

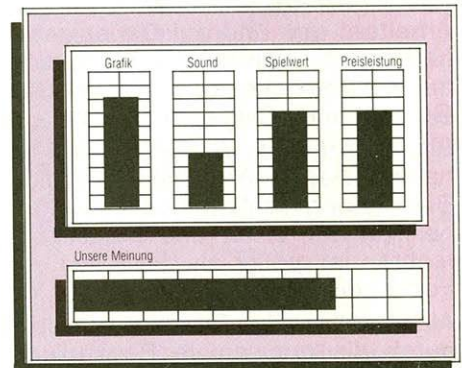


Bildschirmfoto: Amiga

Im Arbeitszimmer ist eine Konstruktionsskizze der Zeitmaschine EXPLORA zu finden. Sicher kein unwesentlicher Hinweis...

können. Von der grafischen Aufmachung nur als edel zu bezeichnen verschafft Chrono Quest lange Stunden Spielspaß, und spätestens, wenn man die Zeitmascine entdeckt hat, besteht akute Suchtgefahr. Auch die durchdachte Steuerung trägt wesentlich dazu bei, das jeweilige Problem von der richtigen Seite anzupacken. Auch die Thematik, eine Reise durch Raum und Zeit, vermag für lange Zeit die Motivation aufrecht zu erhalten.

(mm)



Nigel Mansell's Grand Prix

Hersteller: Martech
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga
Preis: DM 79,95

Qualmende Reifen

Willkommen in Jacarapagua, Brasilien. Die Motoren dröhnen, die Luft ist erfüllt vom Geruch verbrannten Gummis und von Benzin.

Ihr Rennwagen, ein Williams, steht schon bereit. Einige Trainingsrunden machen Sie mit dem Verhalten des Renners vertraut. Trotzdem sollten Sie versuchen, die Trainingsrunden so schnell wie möglich zu fahren, da die Trainingszeiten für die Aufstellung beim Rennen entscheidend sind.

Ein computerunterstütztes Armaturenbrett gibt ständig Aufschluß über den Zustand des Motors und der Reifen, um den Rennverlauf optimal planen zu können.

Wenn Sie sich im Modus >Practice< einige Sicherheit angeeignet haben, können Sie an Ihren ersten Grand Prix herangehen. Ihre Gegner sind allerdings auch ganz schön ausgefuchst, so daß Sie sehr geschickt manövrieren müssen, wenn Sie eine gute Plazierung erreichen wollen. Sechzehn verschiedene Rennkurse stehen zur Wahl, so daß Sie nur noch genügend Weltmeisterschaftspunkte sammeln müssen, um sich an die Spitze des Feldes zu schieben. Haben Sie in einer Phase des Rennens Probleme

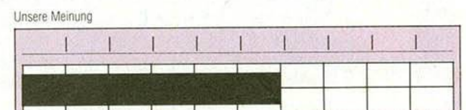


Bildschirmfoto: Amiga

mit Ihrem Williams, müssen Sie einen Boxenstop einlegen. Zu diesem Zweck fahren Sie in die Boxengasse, wo die Reifen Ihres Flitzers in Rekordzeit gewechselt werden...

(mm)

Unsere Meinung



Freedom

Hersteller: Coktel Vision
System: Atari, Amiga, PC, CPC
Preis: DM 65,-



Bildschirmfoto: Atari

Der Kampf um die Freiheit

Sie befinden sich im achtzehnten Jahrhundert auf einer tropischen Zuckerrohrplantage. Das Gut wirft beträchtliche Gewinne ab, was die Sklaven natürlich zu spüren bekommen. Die Aufseher dieser Plantage gehen gewiß nicht zimperlich mit den Arbeitern um, und auf Dauer gesehen läßt sich die Zuckerproduktion mit der Peitsche nicht halten. Das Gerücht einer Rebellion geht um.

Sie, als Arbeiter auf dieser Plantage, halten diese menschenunwürdige Behandlung nicht mehr aus. Ihr Streben nach Freiheit und Menschenrechten ist größer als die Angst vor Folter oder Tod.

Als Anführer der Revolte ist selbst durch die grausamste Behandlung der Plantagenaufseher Ihre Würde und Ihr Lebensmut nicht geschwunden. Noch in dieser Nacht planen Sie den Ausbruch. Eine Nacht steht Ihnen dafür zur Verfügung, denn wenn der Tag anbricht, tritt die Miliz in Aktion und nimmt Sie gefangen. Um weiteren Rebellionen vorzubeugen, wird, sobald Sie Ihren Plan verfehlen, an Ihnen ein Exempel statuiert. Schreckliche Qualen sind Ihnen gewiß, bevor Sie der Tod erlösen wird.

Das subtile Spiel der Bündnisbildung

Versuchen Sie, Ihre Kampfkraft zu erhöhen, indem Sie verschiedene Mitsklaven in Ihr Vorhaben einweihen und sie um Unterstützung bitten. Einige Ihrer Mitsklaven wollen zuerst Taten sehen, bevor Sie sich Ihnen anschließen. Je mehr Sie also die Macht der Plantagenherrscher untergraben, sei es durch das Anzünden der Felder oder auch durch das Besiegen von verschiedenen Sympathisanten der Sklavenhalter, desto größer wird auch die Anerkennung bei den Sklaven und desto größere Chancen auf Kooperation untereinander wird Ihnen gewiß. Bedenken Sie jedoch: je mehr Anhänger Sie besitzen, desto mehr laufen Sie Gefahr, entdeckt zu werden. Suchen Sie sich nur Mitstreiter aus, die für Ihr Unternehmen nützlich sind.

Hinweise über die Kampfkraft, Lebensenergie, die Zeit, die Ihnen noch zur Verfügung steht, sowie die Geheimhaltung Ihrer Mission zeigen Ihnen verschiedene Objekte am Bildschirmrand an. Hier können Sie auch das Vertrauen zu Ihrer Gruppe ersehen.

Im Hauptmenü sehen Sie die Plantage aus der Vogelperspektive. Hier können Sie verschiedene Schauplätze anlaufen, an denen Sie Ihre dunklen Machenschaften vollziehen können. In den verschiedenen Untermenüs können Sie Ihre Fähigkeiten als Einbrecher oder Feuerteufel einsetzen, um die Herrscher der Plantage zu schädigen. Werden Sie von Wirtschaftern oder Geschäftsführern dabei erwischt, kommt es zu einem Zweikampf, in dem Sie sich beweisen müssen. Die Kampfkraft Ihrer Gegner sowie deren charakterlichen Eigenschaften sind verschieden, so daß Sie sich im Laufe des Spieles auf vollkommen verschiedene Kampfszenen einstellen müssen.

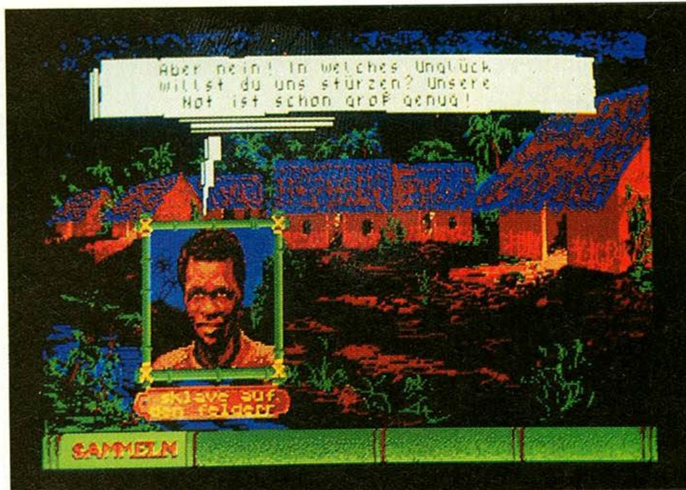
Achten Sie auch auf herumstreunende Doggen, die Ihr Vorhaben sehr schnell platzen lassen können: sei es durch lautes Bellen, oder gar durch einen direkten Angriff, der den Tod bedeuten könnte. Solch einen Angriff können Sie nur meistern, indem Sie, bewaffnet mit einem Messer, im rechten Augenblick zuschlagen; Timing ist also gefragt. Einige der Sklaven können Ihnen wertvolle Hilfe leisten, denn sie verfügen über besondere Fähigkeiten, die bei einigen Aufsehern angewandt werden müssen. Andere hingegen können Sie mit nützlichen Ratschlägen unterstützen. Eine Sklavin ist in der Lage, mit übersinnlichen Mitteln die Nacht zu verlängern



Hüten Sie sich vor den Hunden, die mit lautem Gebell Ihr Vorhaben scheitern lassen kann.

Bildschirmfoto: Atari

und somit einen Zeitbonus beschaffen kann.
Haben Sie einen Feind besiegt, können Sie ihn töten oder als Geisel benutzen. Bei letzterem sollten Sie darauf achten, daß Ihre Gruppe groß genug ist, denn die Geisel wird auf jeden Fall versuchen, zu entkommen bzw. Ihre Anhänger zu überreden, die Arbeit wieder aufzunehmen und Sie auszuliefern.



Bildschirmfoto: Atari

Um die Revolte erfolgreich durchzuführen, brauchen Sie die Unterstützung von Ihren Mitsklaven. Sie haben jedoch nur eine Nacht Zeit, Verbündete zu gewinnen.

Das bittere Brot der Sklaven

Der Weg in die Freiheit ist mit vielen Gefahren verbunden, die bewältigt werden müssen. Taktische Vorgehensweise und Geheimhaltung Ihres Planes ist genauso wichtig wie Kampfkraft und Schnelligkeit. Natürlich gehört auch eine Portion Glück dazu, den Weg in die Freiheit zu bewältigen.
Viele Dinge schaden der Geheimhaltung, wodurch Ihre Mission scheitern kann. Beachten Sie deswegen Ihre Kampfkraft und Lebensenergie genauso wie die Ihrer Gegener. Vermeiden Sie deshalb das Bellen der Hunde, das Aufschrecken des Großviehs, das Läuten der Glocke sowie Schüsse. Versuchen Sie auf jeden Fall, die Doggen zu vernichten, da diese Sie sehr schnell eingeholt haben können.

Fazit

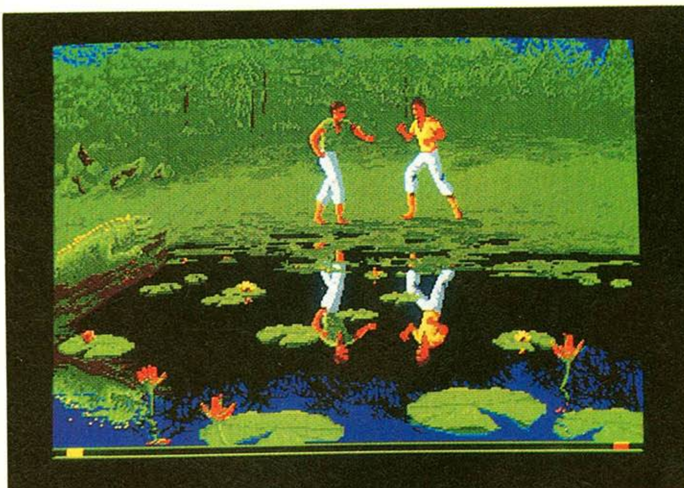
Freedom - Die Krieger des Schattens ist ein farbenfrohes Rollen- und Strategiespiel, das mit fesselnden Actionsequenzen vermischt ist. Die Hintergründe dieses Programmes basieren, wie bei Mewilo, auf dem Sklaventum und den sozialen Mißständen auf den tropischen Plantagen. Wieder einmal wird sehr deutlich hervorgehoben, wie sehr sich die Kolonialherrscher in ihrer Machtposition beweisen und die versklavten Arbeiter ausbeuten. Dem Käufer dieses Programmes wird auf spielerische Weise vorgeführt, unter welchen unmenschlichen Bedingungen die Plantagenarbeiter ihr Leben fristeten. Grafik- und Soundmäßig hat Freedom einiges zu bieten, was die Programmierer von Coktel Vision auch schon bei Mewilo bewiesen haben dürften.

Sie haben die Auswahl zwischen vier verschiedenen Charakteren und den drei Schwierigkeitsstufen 'aufsässig', 'rebellisch' und 'fanatisch'. Haben Sie den Schwierigkeitsgrad 'aufsässig' angewählt, so besitzen sie automatisch die gleiche Waffe wie Ihr Gegner. Wenn Sie 'rebellisch' gewählt haben, besitzen Sie anfangs keine Waffe. Sie müssen sich ein Messer oder eine Pistole im Verlauf des Spieles beschaffen. Haben Sie sich den Menüpunkt 'fanatisch' ausgesucht, kommt es vor, daß Sie vor einem Kampf zwischen verschiedenen Waffen wählen können.

Sollte es vorkommen, daß Sie bei Ihren dunklen Machenschaften erwischt werden, sind Ihnen schreckliche Folterqualen gewiß. So kann es zum Beispiel vorkommen, daß Ihre Arme und Beine mit Beißzangen aufgeschlitzt werden und die Wunden mit flüssigem Blei ausgegossen werden: gewiß keine schöne Vorstellung vor dem Tod...

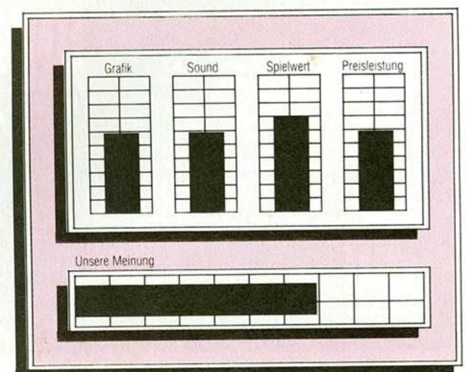
Abschließend ist zu sagen, daß Freedom ein gelungenes Computerspiel und, trotz seiner martialischen Hintergründe, wirklich empfehlenswert ist, da es sehr realitätsnah dargestellt ist. Man bekommt einen Einblick, was sich auf diesen Plantagen abgespielt hat bzw. was sich auch heutzutage noch in einigen Ländern Südamerikas, wenn auch versteckt, abspielt.

(br)



Bildschirmfoto: Atari

Starke Feinde müssen besiegt werden, bevor Sie den Weg in die Freiheit finden.



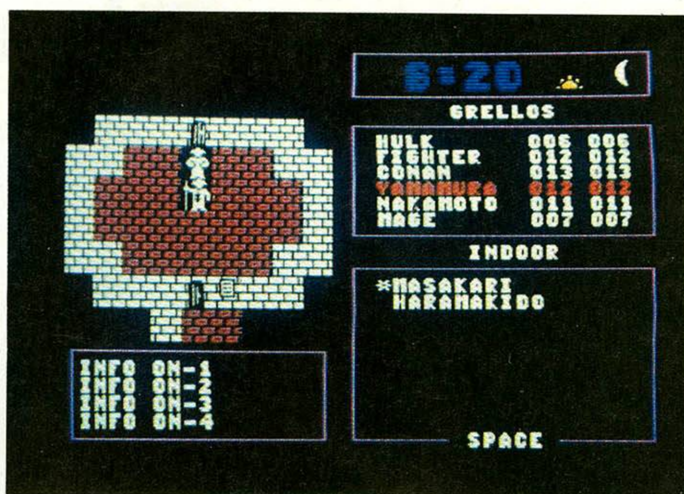
Deathlord

Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Fachhandel
System: C-64
Preis: 49,95 DM

Die Proklamation des Königs

Es gab dereinst Zeiten, in denen mein Königreich in Frieden lebte. Aber nun hat das Böse Einzug gehalten. Feindliche Streitkräfte haben die zweitgrößte Stadt des Königreiches Kodan zerstört. Und die Scharmützel nehmen kein Ende, Reisen ist in den meisten Teilen des Landes sehr gefährlich geworden. Schließlich erreichten die Streitkräfte meinen Amtssitz und plünderten die unter dem Schloß gelegenen Katakomben. An der Spitze der feindlichen Streitkräfte steht ein gesetzloser Zauberer. Alle Pläne, ihn zu beseitigen, sind leider gescheitert, da sich der Magier hinter magischen Barrieren verschanzt hat, die selbst die erfahrensten Abenteurer nicht überwinden konnten.

Als der neunte Herrscher des Königreichs Kodan rufe ich alle Abenteurer auf, die Wurzel des Übels auszumerzen und Frieden und Wohlstand im Lande wiederherzustellen. Demjenigen, dem es gelingt, dieses zu erreichen, verspreche ich 100.000 Goldstücke und Land in den südlichen Gefilden für jedes Mitglied der Party nach freier Wahl. Außerdem ist mit der Erfüllung der Aufgabe Ruhm und Ehre verbunden, so daß der Name der Helden über Jahrhunderte im Gespräch sein wird.



Bildschirmfoto: C-64

In den zahlreichen Shops können Sie Ihre Charaktere ausrüsten. Vergessen Sie allerdings nicht, den Helden die Waffen auch in die Hände zu geben.

Ob Ihr nun von Pflichterfüllung oder von schnöder Abenteuerlust geleitet werdet, schnürt Euer Bündel und brecht auf. Möge Euch ein glückliches Schicksal beschieden sein. Seid emsig auf Eurer Reise, und laßt Euch von Rückschlägen nicht entmutigen.

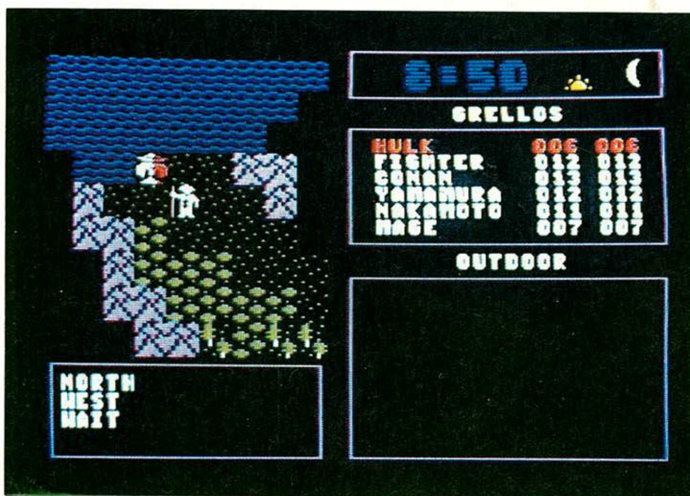
Und erinnert Euch immer daran: Derjenige, der kämpft und stirbt, wird geehrt werden, aber derjenige, der den Kampf auch überlebt, der wird geehrt und reich belohnt.

Greetings from the Deathlord

Leichtfertige Abenteurer! Eure mickrige Party ist ja nicht einmal in der Lage, meinen schlaffsten Untergebenen zu besiegen. Ich würde Euch raten, in der Sicherheit Eurer ärmlichen Heime zu verbleiben, während ich Elend und Schrecken verbreite. Eure Bemühungen sind sowieso zum Scheitern verurteilt. Selbst wenn es Euch gelingt, meinen Gefolgsmann zu töten, müßt Ihr Euch noch mit mir auseinandersetzen. Solltet Ihr tatsächlich in Eurem Bestreben fortfahren, biete ich Euch folgende Hinweise: Sieben Worte, sechs Gegenstände und Eure Ungeeignetheit werden Euch davon abhalten, mich zu treffen.

Geht nun, und bereitet Euch darauf vor, Euren König in meiner Hölle wiederzutreffen!

Vor das Lösen von Rätseln haben die Programmierer allerdings den Aufbau einer Party gesetzt. Sie können zwar auch auf die "beiliegende" Party zurückgreifen, doch wenn Sie selbst darangehen, eine Abenteurergruppe zusammenzustellen, können Sie die Charaktere nach Ihren Vorstellungen erschaffen. Acht Rassen und sechzehn Charakterklassen stehen zur Wahl, so daß alle Möglichkeiten offen liegen. Ob Sie nun einen Menschen, einen Troll oder einen Oger bevorzugen, Sie haben die Entscheidung. Allerdings hat jede Rasse und jede Klasse ihre besonderen Vor- und Nachteile, so daß kein definitives Erfolgsrezept angeboten werden kann. Erfolg ist aber sicherlich in einer bunten Mischung der Rassen und Klassen zu sehen, um möglichst viele Vorteile auf einmal einsetzen zu können. Besonderes Augenmerk sollte den Charakteren angedeihen, die in der Lage sind, Magie einsetzen zu können. Da diese den Schlüssel zum Erfolg darstellen, dürfen Zauberkundige in keiner Party fehlen. Da es mehrere Gruppen von Zauberern gibt, sollte man Sorge tragen, daß zumindest ein Heilkundiger Aufnahme in der Party findet. Ansonsten ist zu befürchten, daß sie ein schnelles und unrühmliches Ende findet. Natürlich reichen rohe Gewalt und einige Zau-



Bildschirmfoto: C-64

Wenn Sie Streifzüge in die nähere Umgebung unternehmen, sollten Sie darauf achten, nicht auf sumpfiges Gelände zu geraten. Passiert dies trotzdem, müssen Sie aller Wahrscheinlichkeit nach mit Verlusten rechnen.

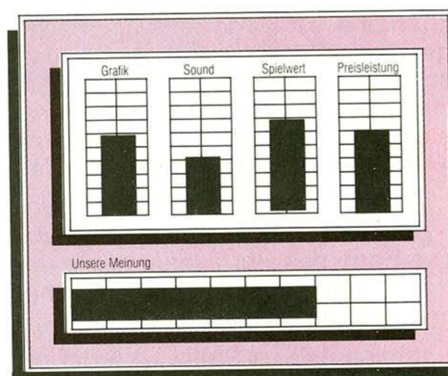
bersprüche nicht aus, um das Böse auszutreiben. Die Ausrüstung der Party darf nicht vernachlässigt werden, um gegen Angreifer gerüstet zu sein, die stärker als die eigene Truppe sind. Eine gute Rüstung vermag da einigen Schaden abzuwenden. Doch Vorsicht! Haben Sie einen Charakter der Klasse Shizen erschaffen, achten Sie darauf, daß dieser keine Metallrüstung trägt. Ist dies der Fall, kann der Charakter keine Zaubersprüche mehr einsetzen...

Mit der Zeit werden Sie so feststellen, mit welchen Ungeheuern Sie sich unbesorgt anlegen können und in welchen Situationen ein taktischer Rückzug angebracht erscheint. Haben Sie einige Feinde besiegt, können Sie die Früchte Ihrer Mühen in Empfang nehmen. Rüstung, die man immer gebrauchen kann, und Bargeld warten auf den Sieger. Für jedes erschlagene Monster können außerdem noch Erfahrungspunkte in Empfang genommen werden. Haben Sie genügend Erfahrungspunkte gesammelt, erscheint hinter Ihrem Charakter ein (+). In diesem Falle sollten Sie versuchen, ein Training-Center zu finden, wo Sie dann eine Stufe aufsteigen können. Dies ist allerdings nicht kostenlos, so daß es empfehlenswert ist, etwas Geld mit sich zu führen. In den Dungeons ist besondere Vorsicht geboten. Um sich nicht unweigerlich zu verirren, sollte jeder Abenteurer eine Karte anfertigen, mit deren Hilfe er sich in kritischen Situationen ohne Zeitverlust verdrücken kann. Nichts ist peinlicher, als nach erfolgreicher Flucht anschließend mangels Orientierung zugrunde zu gehen. Sollten Sie einmal den Eindruck haben, durch einen endlosen Gang zu laufen, könnte es übrigens durchaus sein, daß Sie einem Teleporterfeld aufgesessen sind, welches Sie immer einige Schritte zurück befördert...

Resümee

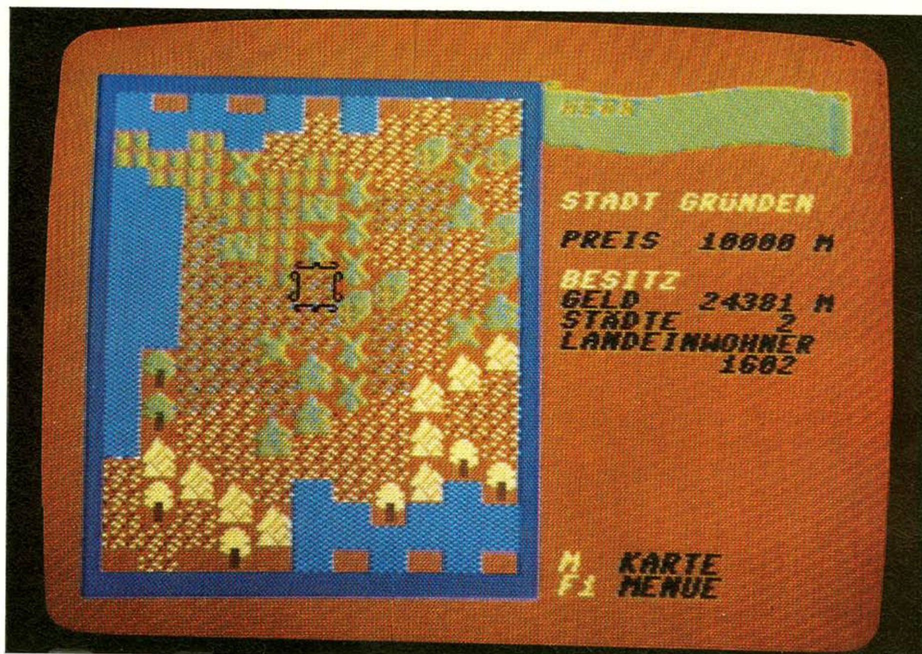
Grafisch präsentiert sich Deathlord in einer akzeptablen Grafik. Der Screenaufbau ist übersichtlich, und wenn man sich einmal mit der Steuerung vertraut gemacht hat, kann man sich kaum noch davon trennen. Da zahlreiche Aufgaben gelöst werden müssen, kann dieses Spiel so schnell nicht langweilig werden. Aber auch altgediente Abenteurer, alte Haudegen also, kommen voll auf ihre Kosten. Rollenspielfans sollten sich Deathlord auf jeden Fall einmal ansehen.

(mm)



Conqueror

Hersteller: Titan Software
Vertrieb: Milebo, Frankfurt
System: C-64
Preis: ca. DM 69,- (Disk)



Bildschirmfoto: C-64

Krieg und Frieden!

Es war einmal (so fangen alle Märchen an!) vor langer Zeit ein mächtiger Herrscher, der seine Macht durch schlaue Landkäufe und kluge Feldzüge begründet hat. Dieser besaß nun eine mit Edelsteinen besetzte Krone, welche einer Sage nach dem Besitzer Reichtum und Macht gab.

Irgendwann war es nun soweit, daß das Ende des Herrschers nahte und er überlegte, welchem seiner Söhnen er die Krone überlassen sollte.

Natürlich gab es Streit, da jeder der Meinung war, die Krone gebühre ihm. Der König aber war der Überzeugung, nur einer seiner Söhne habe ein Anrecht auf die Krone, deswegen ließ er von einem Schmied Duplikate anfertigen und gab jedem seiner Söhne eine Krone. In seinem Testament wollte er dann seinen Nachfolger bekanntgeben.

Doch es gab Krieg, das Testament verschwand und wurde nie gefunden. Jeder der Söhne konnte einen Teil des Kronschatzes retten und sich so etwas Land kaufen.

Die Nachfolge war noch nicht geklärt, man fand aber einen Weg, dies zu tun.

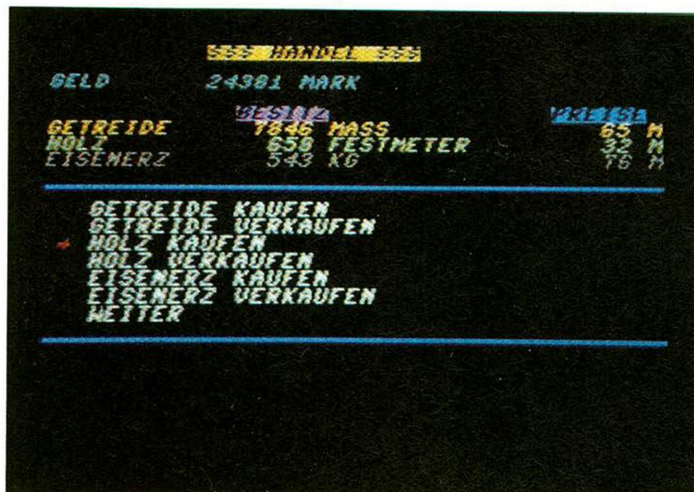
Das Spiel beginnt.

Hier setzt das eigentliche Spiel ein. Der Sage nach verleiht die Krone dem Besitzer Macht in allen Bereichen, die er anfaßt. Ihre Aufgabe als Spieler besteht nun darin, durch geschicktes Handeln und Kriegführen zu beweisen, daß Sie der rechtmäßige Nachfolger sind. Conqueror ist eine gemischte Handels-/Kriegssimulation. Kaufen Sie geschickt Waren, und erweitern Sie ihr Machtgebiet. Im Bereich des Warenhandels stehen Ihnen drei Objekte zur Verfügung, deren Marktpreis ständig schwankt. Diese wären Getreide, Holz und Eisenerz. Beim Getreide ist darauf zu achten, daß Sie auch die Bevölkerung damit versorgen; es könnte sich als fatal erweisen, bei einem guten Preis alles zu verkaufen, da dann nichts mehr für die Einwohner übrigbleibt. Und was gibt es schlimmeres als unzufriedene, hungrige Bürger? Sollten Sie der Meinung sein, es lohnt sich nicht mehr in Frieden mit den anderen zu leben, können Sie einen Krieg beginnen. Wichtig ist auch hier, daß Sie genügend Vorräte haben, da sich zu wenig Eisenerz in der Ausrüstung Ihrer Armee sehr stark bemerkbar macht. Im Bereich der Kriegsführung stehen einige Menüpunkte zur Auswahl, so können Sie zum Beispiel entscheiden, ob Sie mit Infanterie, Kavallerie oder per Schiff angreifen.

Resümee

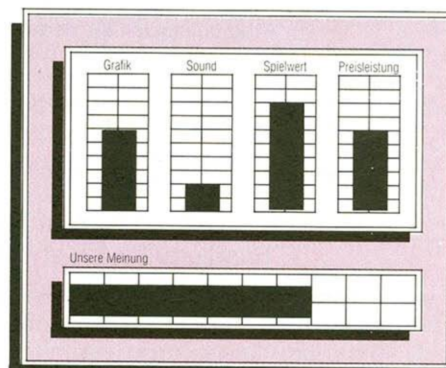
Conqueror ist eine gut gemachte Simulation, die sowohl grafisch als auch in bezug auf die Benutzerführung überzeugen konnte. Besonders lobenswert ist der eingebaute Landschaftseditor, mit dem man sich seine Spielgebiete selber erstellen kann. Es werden allerdings auch einige Karten mitgeliefert, mit denen man sich lange genug beschäftigen kann. Der Sound läßt ein bißchen zu wünschen übrig. Ansonsten ist Conqueror eine rundherum gelungene Simulation, die jedem Fan dieser Art Spiele ans Herz gelegt werden kann, zumal sie aus deutschen Landen kommt und auch in deutsch gehalten wurde.

(rg)



Bildschirmfoto: C-64

Wählen Sie aus, welche Ihrer Truppen Sie wohin schicken wollen, doch denken Sie daran: der Gegner könnte stärker sein als Sie.



Bundesliga Manager

Hersteller: Software 2000
System: Amiga
Preis: ca. DM 69,-

Sportsimulationen begeistern seit jeher viele Fans von Computerspielen. Nachdem aus England mittlerweile mehrere Fußball-Simulationen à la Football Manager I + II auch bei uns großen Erfolg verzeichnen, tritt nun das aus Deutschland stammende Programm "Bundesliga Manager" an.



Bildschirmfoto: Amiga

Schaffen Sie es, Ihren drittklassigen Verein bis zur Meisterschaft in der ersten Liga hochzuspielen? Keine einfache Aufgabe, die Sie da übernommen haben.

Fußballfreaks, das sei hier schon verraten, können sich auf diesen Leckerbissen freuen. Das Spiel enthält alles, was eine gute Bundesligasimulation ausmacht. Man fängt als Manager eines drittklassigen Vereins an und muß die Mannschaft bis an die Spitze der 1. Liga sowie durch alle DFB- und Europacupspiele (sofern qualifiziert) führen. Als Manager haben Sie mehrere Möglichkeiten, ihr Team auf kommende Aufgaben vorzubereiten:

- Aufstellung der Spieler manuell oder automatisch
- Trainingslager können gebucht werden
- der Transfermarkt steht vor jeder Partie offen
- Spieler können von anderen Vereinen ausgeliehen werden (bis Saisonende).

Eine weitere, nicht minder wichtige Aufgabe erwartet den Manager beim Ordnen der Vereinsfinanzen. So können die Eintrittspreise vor jedem Spiel neu festgelegt werden, bei Spitzenbegegnungen ist also ein "Topzuschlag" möglich (Uli Hoeneß läßt grüßen). Bei einem eventuellen Aufstieg in eine höhere Liga ist der Manager sogar in der Lage, das Stadion auszubauen - Kapital muß her. Bei einer bedrohlichen Finanzsituation (und das geht ganz schnell) schreitet der allmächtige DFB mit entsprechenden Auflagen ein, z.B. für fünf Spiele den Transfermarkt nicht zu benutzen o.ä.

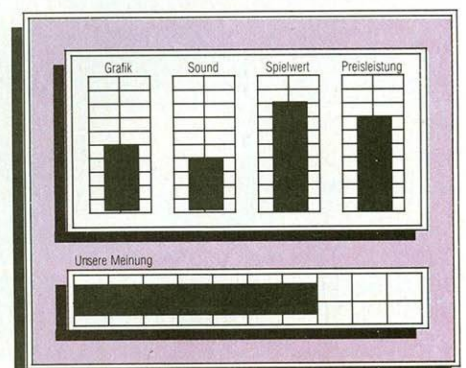
Das Spielgeschehen

Die jeweiligen Partien werden angezeigt, man hat die Möglichkeit die Ergebnisse von anderen Begegnungen einblenden zu lassen. (Eine echte Bereicherung!) Das eigentliche Spiel verfolgt der Manager auf der Tribüne; er ist also zum Zuschauen verurteilt. Die Spielsequenzen sind jedoch erfreulicherweise sehr kurz, Langeweile kommt garantiert nicht auf. Zudem hat man die Option, die Halbzeitergebnisse sowie die mitlaufende Uhr auszublenden, was die Geschwindigkeit des Programmablaufs zusätzlich erhöht. Grafisch gibt die Spielsequenz für AMIGA-Verhältnisse nicht allzu viel her, spielt aber auch nur eine untergeordnete Rolle. Die Bedienung der vielfältigen Optionen ist übersichtlich und schnell zu begreifen. Viele weitere Zusatzoptionen haben die Autoren in ihr Programm eingebaut, die den Spielwert des ohnehin als kurzweilig zu bezeichnenden Spieles noch erhöhen. Als Beispiel mögen hier die ewige Tabelle oder die Abfrage des Vereinsreports gelten, letzterer gibt z.B. Aufschluß über sogenannte Serien, d.h., wieviel Spiele hintereinander nicht gewonnen oder verloren wurden. Allgemeines: Das Programm bietet bereits eine Vielzahl an eingetragenen Vereinen mit den jeweiligen Spielern. Wer seinen eigenen Verein vermißt, kann über einen Editor entsprechende Einstellungen vornehmen. Der Spielstand ist jederzeit lad- und speicherbar, dem Tester ist allerdings eine kleine Panne passiert: Der aktuelle Spielstand wurde gespeichert, die nächste Partie war für den Aufstieg in die 2. Liga vorentscheidend. Das Spiel ging "in die Hose", also: alten Spielstand wieder laden. Es kommt die Meldung: Wohl schlecht gespielt, was? Das kostet nun DM 150000, das nächste Mal kommt man nicht so glimpflich davon. Also das gleiche Spielchen wieder: Die Partie wurde erneut verloren, der alte Spielstand geladen, und weg waren alle gespeicherten Spielstände!

Resümee

Schummeln hilft eben nicht immer! Nun denn, Bundesliga Manager macht einen ausgereiften Eindruck. Die Autoren haben es hervorragend verstanden, die komplette Materie Bundesliga zu simulieren und in ein Spiel zu verpacken, das viele lange Abende und Nächte einfach Spaß macht. So richtig zur Sache geht's zwar erst mit mehreren Mitspielern, aber auch für Solisten ist er ein Programm, daß man unbedingt in seiner Sammlung haben sollte. Schade ist, daß dieses Spiel einzig und allein für den Amiga vorliegt. Es bleibt zu hoffen, daß der Hersteller sich in absehbarer Zeit zu Adaptionen für andere populäre Computer hinreißen läßt.

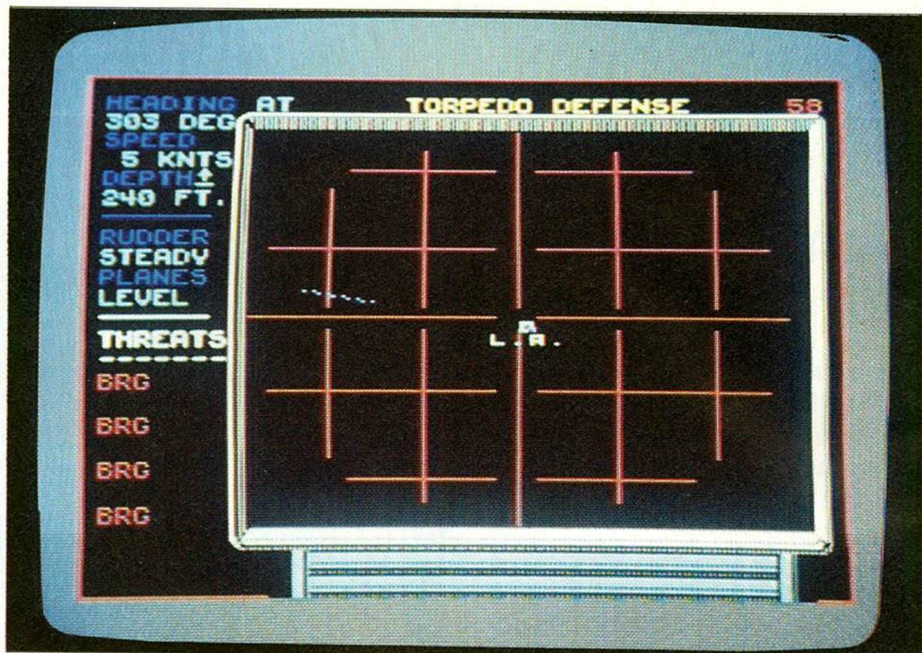
(Stefan Ritter/mm)



Software Review

Red Storm Rising

Hersteller: Micro Prose
Vertrieb: Fachhandel
System: C-64
Preis: ca. 70, – DM/Disc.
ca. 45, – DM/Cass.



Bildschirmfoto: C-64

Drilled to Kill

Micro Prose hat mit Red Storm Rising eine weitere U-Boot-Simulation vorgelegt. Sollten Sie jemals vorhaben, den Beruf eines U-Boot-Kommandanten zu ergreifen, dann wird Red Storm Rising Ihnen einen geduldigen, wenn auch peniblen Lehrer zur Seite stellen. Bevor man darangeht, sich mit dem Spiel zu vergnügen, ist ein ausführliches Studium des Handbuches angesagt. Knapp 110 Seiten informieren den Wissensdurstigen über die Grundlagen und Feinheiten des U-Boot-Krieges. Identifikation und Bekämpfung von Feinden stehen ebenso auf dem Programm wie Navigation und der Einsatz modernster Technik. Zum Glück liegt dem Programmpaket eine Tastaturschablone bei, mit deren Hilfe die Steuerung der mannigfaltigen Instrumente und Kontrollen vereinfacht wird. Red Storm Rising entführt den Spieler in die Welt, die Politiker auf unserer Erde zu verhindern suchen. Der dritte Weltkrieg hat bereits begonnen, und sie haben an den Kontrollen eines der schlagkräftigsten Instrumente der taktischen Kriegsführung die Chance, unvergessliche Taten zu vollbringen. Im Vorwort wird der Spieler darüber aufgeklärt, daß er mit vielen Feinden wie Hubschraubern, Schiffen, Flugzeugen und U-Booten rechnen muß, die alle denselben Auftrag haben. Töten, Töten, Töten. Deshalb muß der Spieler unerkannt bleiben, um seinerseits seinem Auftrag nachgehen zu können. Sein Auftrag ist mit dem seiner Feinde identisch. Ausgelöst wurde der Krieg übrigens, weil die Walker-Spionagegruppe Informationen und Hardware an die Russen geliefert haben, die die Sicherheit der USA in Frage stellen...

Auf Tauchstation

Um allerdings ein brauchbarer U-Boot-Kommandant zu werden, muß man viel lernen. Ein modernes Atom-U-Boot ist kein Segelschiff, und die dreidimensionale Navigation birgt auch ihre Tücken. Bevor man nun darangehen kann, als Schlachtenlenker von Format in die Weltgeschichte einzugehen, sollten die Trainingsmissionen absolviert werden. Den ersten Gehversuch unternimmt man mit der Jagd auf das älteste Atom-U-Boot, das die russische Flotte noch in Diensten hat. Es gilt, das Boot zu orten, zu identifizieren und zu vernichten. Der Gegner ist zum Glück nicht bewaffnet, so daß in aller Ruhe der Umgang mit dem Boot geübt werden kann. Dies ist auch bitter notwendig, da sich schon bei den ersten Versuchen zeigt, daß Landratten in der Regel mit der Führung eines solchen Bootes etwas überfordert sind. Macht man sich jedoch tapfer auf, seinen Weg durch die Kontrollen, Menüs und Displays zu finden, wird man nach und nach das Boot in den Griff bekommen. Da einige U-Boote zur Auswahl stehen, kann man seine prinzipiellen Kenntnisse gut auf verschiedene Typen umsetzen. Ist man auch mit den diversen Waffen vertraut, kann die erste Mission beginnen...

Resümee

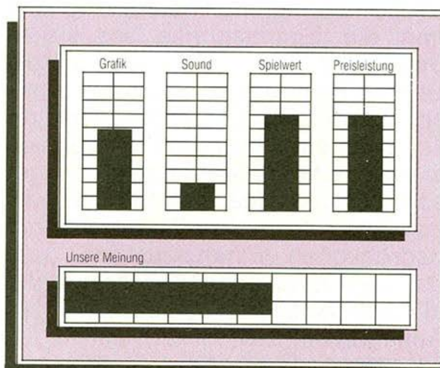
Micro Prose ist bekannt für die Detailtreue, mit der Simulationen umgesetzt werden. So auch in Red Storm Rising, daß aufgrund seiner Thematik zwar kritisch betrachtet werden muß, in bezug auf die Genauigkeit der Umsetzung aber viel Lob verdient. Die Steuerung mit Hilfe der beiliegenden Schablone ist durchdacht, und eventuelle Schwierigkeiten sind mit Hilfe des Handbuches gut zu bewältigen. Auch im grafischen Sektor sammelt dieses Programm Pluspunkte. Die Fans von U-Boot-Krieg-Simulationen sollten sich Red Storm Rising einmal ansehen.

(mm)

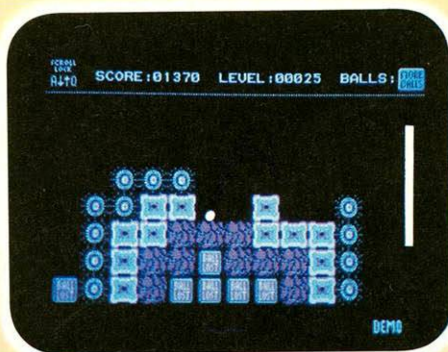


Bildschirmfoto: C-64

Micro Prose's Red Storm Rising entführt Sie in die Welt, vor der wir uns alle fürchten. Ein thermonuklearer Weltkrieg ist ausgebrochen, und Sie kommandieren ein schnelles Atom-U-Boot...



PC-SPIELEBOX NO.1



Best.-Nr. 5 1/4" Disk. 129 Best.-Nr. 3 1/2" Disk. 185
Für MS-DOS erhältlich

49,-DM*

BIMBO II

Das Geschicklichkeitsspiel für den PC überhaupt!
Wie in einem Squashcourt spielen Sie einen Ball von rechts nach links durch einen auf drei Seiten geschlossenen Bildschirm. Auf der offenen Seite müssen Sie mit Ihrem Schläger verhindern, daß der Ball ins Aus geht. Im Spielfeld selbst befinden sich unterschiedliche Hindernisse, die jedes für sich, unterschiedliche Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf haben. So gibt es Blöcke, die dem Spieler, sobald sie getroffen wurden, einen Extraball gutschreiben. Andere wiederum ziehen einen Ball ab, zählen Bonus, verschnellern das Spiel und und und...
Ist es Ihnen gelungen, alle Hindernisse zu beseitigen, gelangen Sie in das nächste Bild von Bimbo, das Sie wiederum mit neuen Hinderniskonstellationen konfrontiert.
Aber Bimbo ist mehr als nur ein Spiel. Mittels des zum Programm gehörenden Editors sind Sie in der Lage, sich genau die Bilder zusammenzusetzen, die Sie gerne spielen möchten.

BOUNCER

Bouncer versetzt Sie hinter das Lenkrad eines ganz besonderen Automobils. Das Bounce'O'mobil kann springen. Daß es dies nicht nur aus Spaß an der Freude tut, wird spätestens beim ersten Felsbrocken klar, der Ihnen den Weg versperrt. Nun sind Sie gefordert, überspringen Sie das Hindernis. Jedoch werden Sie nicht nur durch herumliegende Findlinge gehandicapt. So manche Brücke, die Sie auf Ihrer Fahrt überqueren müssen, ist eingestürzt, tollwütige Vögel versuchen, sich aus der Luft auf Sie zu stürzen, Straßensperren blockieren den Weg, und der rachsüchtige Pilot einer Sportmaschine stellt Ihnen nach.
Wird es Ihnen gelingen, die Staße bis zu ihrem Ende zu fahren?
Bouncer, die PC-Variante eines erfolgreichen Arcade Automaten, wurde 100% in Maschinencode geschrieben.

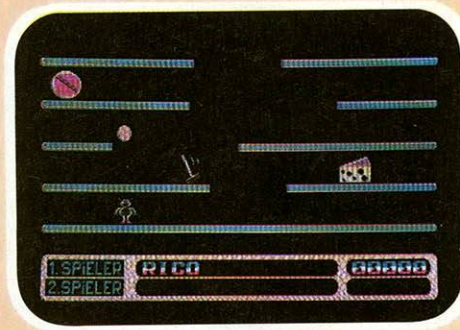
PC-SPIELEBOX NO.2

JACKEY

Hier erwartet Sie ein Geschicklichkeitsspiel der besonderen Art.
Sie steuern einen kleinen Roboter, der von Ebene zu Ebene springen kann. Allerdings stehen diese unter Strom, so daß Jackey versuchen muß, durch die Lücken zu springen, ohne die Ebenen von unten zu berühren. Dabei gilt es natürlich, möglichst nicht die vielen Monster zu berühren, die Jackey das Leben schwer machen. Auf der anderen Seite können Sie auf Ihrem Weg nach oben eine ganze Reihe von Boni einsammeln, die Ihren Score gehörig aufpolieren können. Programmiert von Hartmut Pfarr, dem bekannten DMV-Autor, verspricht Jackey ein echter Renner zu werden. Versäumen Sie also auf keinen Fall die aufregenden Abenteuer des kleinen Roboters Jackey.
Die Abenteuer des kleinen Jackey sind im System MS-DOS erhältlich.

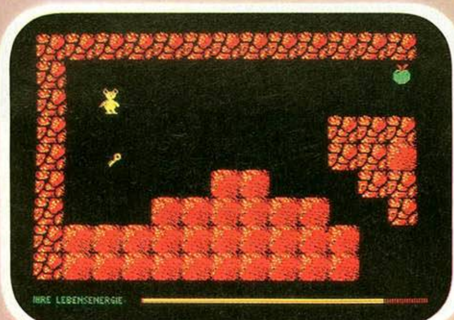
STARVISION

Ein excellentes Shoot'em up auf Ihrem PC!
Besteigen Sie Ihr Schiff und retten Sie den Mond. Außerirdische Kreaturen haben sich dort eingenistet und behindern die Aktivitäten der Menschen. Deshalb ist es jetzt Ihre Aufgabe, den Mond von diesen Wesen zu befreien. Die größte Hilfe bei Ihrer Aufgabe ist Ihr kleines Raumschiff, daß Sie im Verlauf dieses Spieles mit zahlreichen Extrafeatures ausrüsten können. Trotzdem keine einfache Aufgabe, da die Außerirdischen bereits mehrere Stützpunkte eingerichtet haben. Wenn Sie den ersten Sektor gesäubert haben, bekommen Sie einen Bonus und können sich am nächsten versuchen. Starvision verspricht somit viele Stunden spannender Unterhaltung.
Starvision ist im System MS-DOS erhältlich.



Best.-Nr. 5 1/4" Disk. 1291 Best.-Nr. 3 1/2" Disk. 1292

49,-DM*



5 1/4" Disk. Best.-Nr. 186
3 1/2" Disk. Best.-Nr. 187

49,-DM*

Underground Strategie & Action für Ihren PC!

Jetzt neu

Wer denkt, daß unter der Erde tiefer Friede herrscht, der irrt sich gewaltig. Unbemerkt von uns, den oberirdischen Betrachtern, spielt sich unterhalb der Erdoberfläche so manches Drama im Verborgenen ab.
Underground, so der Titel des neuesten Hits von DMV, beleuchtet die Vorgänge unter der Erde. Begleiten Sie den kleinen Maulwurf, den Star dieses Programms, bei seinem heroischen Kampf gegen seine greulichen Feinde, und helfen Sie Ihm, den Ausweg aus den finsteren und lichtlosen Katakomben des Schreckens zu finden.
Doch erwarten Sie keine langweiligen Grabespiele, wie man bei einem Maulwurf vermuten könnte! Spätestens, seit prominente Frösche Eigentumswohnungen bewohnen, haben sich die Standards im Tierleben durchgreifend geändert.
Maulwürfe, die up to date sind, haben Ihr Labyrinth beispielsweise mit hochmodernen Beam-Stationen ausgerüstet, die einen zeitsparenden Transport zwischen abgelegenen Teilen des Systems ermöglichen.
In Actioneinlagen müssen Feinde in ihre Schranken verwiesen werden, die den kleinen Maulwurf zum Fressen gern haben. Eine Landkarte erleichtert die Orientierung innerhalb der jeweiligen Labyrinth-Ebene, diese Karte muß allerdings erst gefunden werden. Bei der Suche ist so mancher Gegenstand zu finden, der das Abenteuer erleichtern kann, so gibt es Nahrung, die die schwindenden Kräfte wieder aufstockt, eine Fackel, mit der lichtscheues Gesindel vertrieben werden kann, kleine Items, die den Maulwurf für kurze Zeit zum unbesiegbaren Superhelden machen, und, und, und.
Wenn Sie Streit mit potentiellen Gegnern anfangen, können Sie Ihre Zielgenauigkeit im Steinwurf unter Beweis stellen, um Ihre Feinde Mores zu lehren.
Wird es Ihnen gelingen, den kleinen Maulwurf aus den Katakomben des Schreckens zu befreien?
Die Abenteuer des kleinen Maulwurfes sind für das System MS-DOS (CGA) erhältlich.

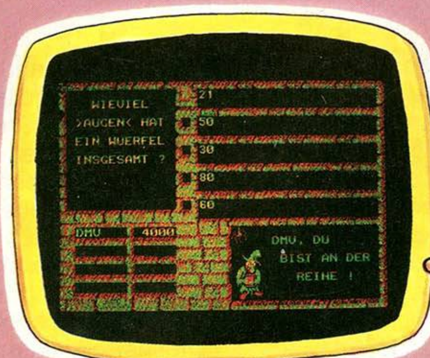
KNOW-PC

Das Spiel für die ganze Familie!

Mehr als nur ein Spiel KNOW-PC
· kann eine **unbegrenzte** Anzahl von Fragen und Antworten verwalten · bietet die Möglichkeit, **eigene** Fragen in einem **selbstgewählten** Wissensgebiet einzugeben, und zwar mit einem **komfortablen** Editor · ist vollkommen **menuegesteuert** · besitzt eine **Supergrafik** · stellt zu jeder Frage wahlweise 5 oder 1 Antwort zur Auswahl · verhindert, daß eine **richtig** beantwortete Frage nochmals erscheint · gibt alle Fragen und Antworten sowie sämtliche Aufforderungen für **jeden** Spieler und für **jedes** Wissensgebiet mit Angabe der jeweiligen Plazierung aus · ist spielbar mit 1 – 4 Einzelspielern oder in Gruppen · kann man mit der ganzen Familie spielen, da jeder eine Mindestchance von 1 : 5 hat · muß man mit Strategie spielen, da der Beste in jedem Wissensgebiet am Ende noch Zusatzpunkte bekommt · verlangt **keinerlei** Programmierkenntnisse · wird mit 13 verschiedenen Wissensgebieten ausgeliefert · kann auch für andere Zwecke Verwendung finden, z.B. als Vokabeltrainer.

Was ist KNOW-PC?
KNOW-PC ist ein Frage- und Antwortspiel der Extraklasse, denn es bietet Ihnen nicht nur kurzweilige Unterhaltung, sondern ist darüber hinaus hervorragend dazu geeignet, eigene Fragen einzugeben, mit denen Sie Ihre Familie, Ihren Skatverein, Ihre Mitschüler, Kegelbrüder, Arbeitskollegen, Freunde usw. überraschen können.

Konfiguration:
PC XT/AT mit 512 kByte oder mehr, 1 Diskettenlaufwerk oder Festplatte, MS-DOS ab Version 2.0 oder größer, für Farbgrafik, Monochrom, Hercules oder EGA.





Best.-Nr. 5 1/4" Disk. 161
Best.-Nr. 3 1/2" Disk. 162

49,-DM*

*** Unabhängig von der Anzahl der bestellten Programme berechnen wir für das Inland 3,– DM bzw. für das Ausland 5,– DM Porto und Verpackung. – Unverbindliche Preisempfehlung – Bitte benutzen Sie die Bestellkarte**

DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege



Golden Goblins, ein Softwareteam stellt sich vor....

Inmitten einer rasant wachsenden Softwarebranche seinen Mann zu stehen, ist nicht leicht. Waren es vor Zeiten noch Einzelpersonen, die an einem Spiel arbeiteten, sind die Qualitätsansprüche, die heutzutage an ein Programm gestellt werden, so gewachsen, daß nur noch Teams in der Lage sind, die notwendige Arbeit in einem kalkulierbaren zeitlichen Rahmen zu erledigen. Wer hier noch gute Software produzieren will, der braucht eine Mannschaft, die etwas zu leisten in der Lage ist.

Golden Goblins nennt sich das neue Team, das sich in Gütersloh gegründet hat. Alle Mitarbeiter haben bereits Erfahrung im Homecomputer-Geschäft gesammelt. Nun hat man sich selbständig gemacht und die ersten, vielversprechenden Programme stehen kurz vor der Fertigstellung.

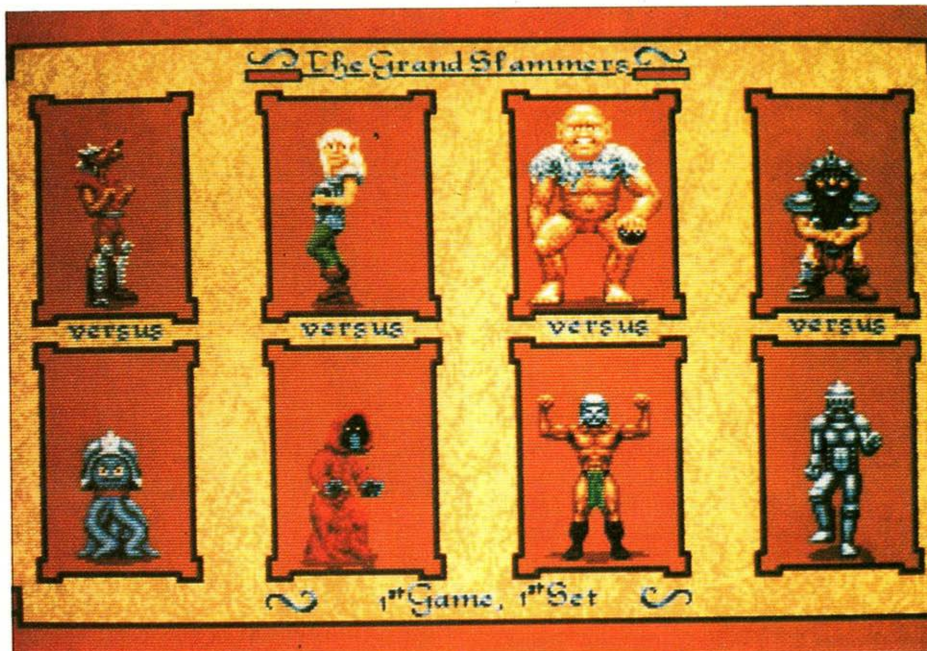
The Great Monster Slam

Wer seine Firma schon Golden Goblins nennt, was so viel wie Goldene Kobolde bedeutet, der hat auch einen Hang zur Fantasy. Das diese Überlegung richtig ist, zeigt das erste Produkt des Teams. Es geht um ein magisches Land in dem noch Drachen, Orks, Trolle und Minotauren leben. Diese Rassen gehen das ganze Jahr über ihren üblichen Verpflichtungen nach, bis zum Monster Slam. Zu diesem großen Zusammentreffen finden sich fast alle Wesen dieser Welt ein, um der sportlichen Veranstaltung, die hier verfolgt werden kann, beizuwohnen.
Dieses Spiel mutet wie eine Mischung aus American Football und Tennis an, bei dem statt Bällen kleine haarige Wesen herhalten müssen.
Die Spieler müssen die Ballwesen, Beloms genannt, über ein dreidimensional dargestelltes Spielfeld in die Hälfte des gegenüberstehenden Spielers kicken. Der Spieler, in dessen Hälfte der Belom am längsten liegen bleibt, hat verloren. Dabei muß noch erwähnt werden, daß Beloms den Härtegrad einer vollreifen Kokosnuß erreichen und Personentreffer eine kernige Bewußtlosigkeit nach sich ziehen.

Monströses Intermezzo

Neben dem eigentlichen Monsterslam gibt es noch ein Zwischenspiel. Hier sind einmal die sonst immer nur getretenen Beloms am Zuge und attackieren einen Kämpfer. Dieser wird von allen Seiten angegriffen und muß mit einem Schieber die auf ihn los-

stürzenden Beloms zurückschieben. Soweit in groben Zügen der Inhalt des Spieles. Ganz klar, daß bei einem solchen Spiel große Anstrengungen im grafischen Bereich vonnöten sind, um aus einem guten Konzept auch ein überzeugendes Spiel zu machen. Hier braucht man keine Angst zu haben, wovon Sie sich anhand der Fotos und Bilder auf diesen Seiten überzeugen können.



Viele verschiedene Rassen treten an, um den sportlichen Wettkampf zu gewinnen. Jede Rasse hat ihre spezifischen Besonderheiten, die im Spiel zum Tragen kommen.

Circus, Circus...

Das zweite Spiel, das uns von den Goldenen Kobolden ins Haus steht, ist Circus Attractions.

Das Programm entführt Sie, wie der Name es schon andeutet, in die Manege eines Zirkus. Dort kann der Spieler seine Fähigkeiten bei einigen akrobatischen Aktionen unter Beweis stellen. Messerwurf, Trampolinspringen und Jonglieren stehen auf dem Programm.

Erste Besonderheit des Programmes ist die Option, jedes Kunststück auch im Team zu vollführen. Das heißt nicht etwa, daß zwei Spieler nebeneinander, aber unabhängig voneinander spielen, es gilt mit zwei Personen ein Kunststück zur Zufriedenheit des Publikums und des Zirkusdirektors, denn immerhin zahlt er Ihre Gage, zu vollbringen.

Hinterlistige Artisten

Durch alle Disziplinen hindurch zieht sich eine humorige Linie, die sich in vielen Gags am Rande äußert. So werden dem Spieler beim Messerwerfen die Klingen durch eine hübsche Assistentin gereicht. Die Dame scheint ihren Job allerdings nicht sehr zu mögen, da sie dem Akrobaten neben Messern auch Dynamitstangen mit brennender Lunte reicht. Was passiert, wenn die Stangen angenommen werden, kann sich jeder, der schon einmal einen Zeichentrickfilm mit Bugs Bunny oder Coyote Carl gesehen hat, selbst ausmalen.

Als Messerwerfer hat man allerdings nicht nur die Möglichkeit, auf das auf einer Drehscheibe montierte Ziel zu werfen, sondern kann z.B. dem Clown mit einem gezielten Wurf den Gürtel zertrennen oder die Manegenlampen zerschmettern oder den Direktor mit einem Wurf bedenken. Circus Attractions, ein Spiel, das besonders für PC-Besitzer interessant ist.

Bei einem Besuch in den Programmierwerkstätten der Golden-Goblins-Mannschaft konnten wir schon PC-Grafiken bewundern, die auch EGA-Auflösung und Farbgebung unterstützen.

Was zu erwarten ist

Natürlich macht man sich bei den Güterslohern Kobolden auch schon Gedanken darüber, was nach den beiden aktuellen Spielen gemacht werden soll.

Da einige der Teammitglieder eingeschworene Rollenspieler sind, lag natürlich die Überlegung nahe, ein solches in Angriff zu nehmen. Man liebäugelt mit einem Science-Fiction-Szenario, das sehr komplex werden soll und viel Neues beinhalten wird. Zum Beispiel... Aber da stürzt ein Goldener Kobold in die Redaktion und bittet flehentlich um die Geheimhaltung all der tollen Ideen, die realisiert werden sollen.

(hs)



Einer der gezeichneten Entwürfe für Grand Monster Slam; man kann sehen, daß hier nicht nur auf dem Computer feine Grafik erstellt wird.

Gradius

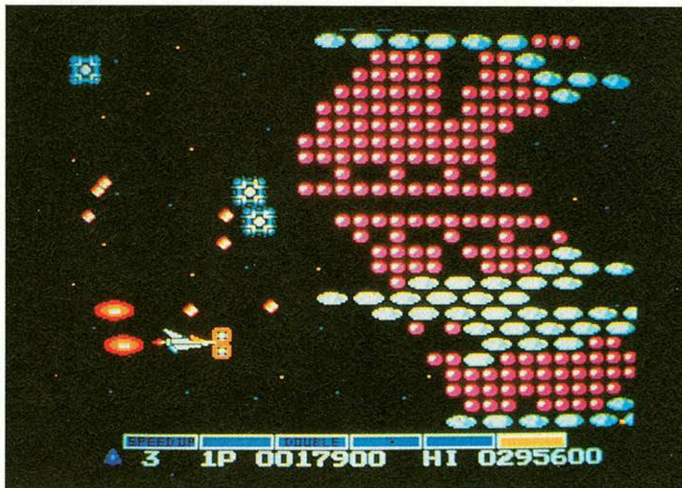
System: Nintendo
Preis: ca. DM 89, –

Na bitte, es geht doch!

Endlich ist es da! Das Spiel, auf das ich und garantiert alle Nintendo-Besitzer gewartet haben: Gradius! Warum es nun gerade Gradius und nicht Nemesis heißt, weiß ich leider nicht, aber es ist absolut mit dem Original-Automaten Nemesis identisch. Wie bei so jedem guten Shoot'em Up ist nicht sehr umfangreich und kommt einem bekannt vor, denn alle Spiele dieser Art handeln von ein und demselben Thema. Ein Planet wird von bösen Aliens bedroht, und Sie sind der einzige Mensch im ganzen Weltall, der in der Lage ist, diesen Planeten zu retten. Soviel zur Hintergrundstory. Kommen wir jetzt zum Besten vom ganzen Spiel: dem Gameplay

Objekt gesichtet – Laser vorgeglüht

Gradius ist ein horizontal scrollendes Shoot'em Up der Superlative. Sie fliegen mit Ihrem Raumschiff über diverse Landschaften, welche sich in einem sauberen Scrolling von links nach rechts bewegen. Wenn man jetzt schreiben würde, daß es auch in Gradius Extrawaffen gibt, so hieße das, Eulen nach Athen zu tragen, denn mit Gradius hielten die Extrawaffen bei den Computerspielen Einzug. Neben den diversen und reichlich vorhandenen Aliens gibt es am Ende eines jeden Levels den Oberwächter (auch eine Gradius-Kreation). Die Grafik präsentiert sich als gut gezeichnet und sauber animiert. Der Sound gehört auf der Nintendo-Konsole zum Besten, was ich dort seit langem zu hören bekommen habe. Auch ist das Spiel keine Glückssache, sondern jede schwierige Stelle kann mit genügend Übung gemeistert werden. Die einzelnen Level sind sehr unterschiedlich und bringen Abwechslung ins Spiel.



Bildschirmfoto: NES

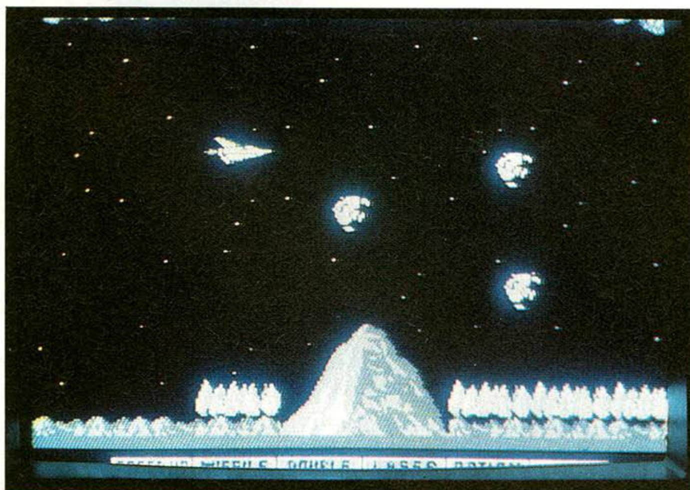
Mit etwas Übung und den entsprechenden Extrawaffen machen Sie aus dem bösen Ober-Alien leicht einen kleinen Testfiesling.

Fazit

Was soll man hierzu nun zusammenfassend sagen? Wenn ich jetzt ins Schwärmen gerate, was gerechtfertigt wäre, würden viele behaupten, ich sei zu euphorisch. Natürlich würde es ausreichen nur die Fakten über das Programm aufzuzählen, aber ich finde es hat mehr verdient. Wie schon erwähnt, ist das Spiel grafisch und soundmäßig sehr gut gelungen, wenn nicht sogar Spitze. Es ist zwar ein Ballerspiel, hat aber einen hohen Spielwert. Eines möchte ich aber sagen: In der Spielhalle kannte ich dieses Spiel leider nicht. Als ich unser Testmuster zum ersten Mal spielte und etwas weiter in die höheren Levels gelangte, fragte ich mich: Komisch, das kennst du doch irgendwoher?

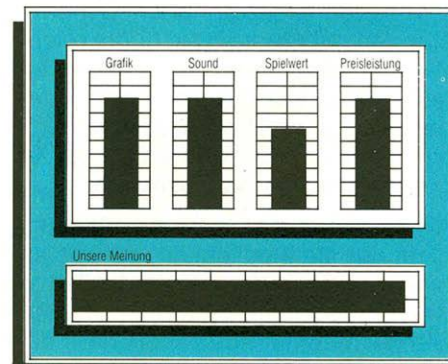
Es schien tatsächlich so, als haben die Gradius-Programmierer schamlos die Hälfte aller aktuellen Shoot'em Ups plagiiert. Jedoch, war nicht Gradius (Nemesis) das erste Spiel mit Extrawaffen überhaupt? Naja, haben die Jungs von Konami halt irgendwo abgekupfert. Aber Moment, Gradius (Nemesis) ist doch älter als Katakis, Sarcophaser und Co. Und dann wußte ich, wer hier wo geklaut hatte! Schließlich und endlich möchte ich zu diesem Programm nur einen Satz sagen: Lauft los, und kauft es!

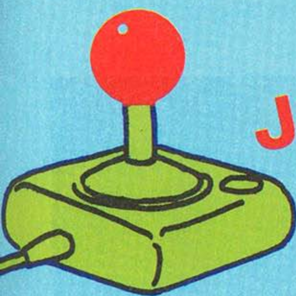
(rg)



Bildschirmfoto: NES

Ganz schön was los auf dem Schirm, und wenn man noch zuviele Speed Ups intus hat, kann es passieren, daß man zu schnell ist.





Joysticks von den Fachleuten



Competition Pro Der Dauerbrenner. Robuster Stick mit Microschaltern.

Best.-Nr.: 5119 **DM 19,–***



Competition Pro Extra Transparentes Gehäuse, Microschalter, einstellbare Dauerfeuer und Slow-Motion-Option.

Best.-Nr.: 5122 **DM 49,–***



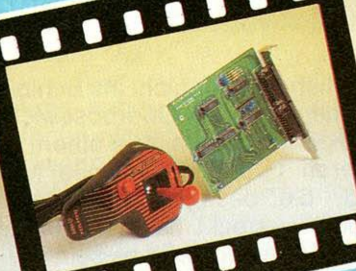
The Cruiser+ Dreifach verstellbarer Hebelweg, Stahlschaft, Saugnäpfe und Dauerfeuer.

Best.-Nr.: 5116 **DM 44,–***



Game Controller Pack Analog-Joystick für IBM PC und kompatible Computer, mit Controller Card.

Best.-Nr.: 5123 **DM 169,-***



Speed King Konix recht geformter Analog-Joystick für IBM PC und kompatible Computer, mit Controller Card.

Best.-Nr.: 5124 **DM 99,-***



Starfighter Robuster Joystick, in kompakter Bauweise gehalten. Sehr widerstandsfähig.

Best.-Nr.: 5113 **DM 38,–***



Multi Function Joystick DeLuxe Modell mit integrierten Paddles, Dauerfeuer, Microschaltern und Saugnäpfen.

Best.-Nr.: 5118 **DM 59,–***



IconTroller Der kompakte Ministick zur schnellen und dauerhaften Montage an der Tastatur.

Best.-Nr.: 5114 **DM 58,–***



Phasor One Ein Joystick mit Pistolengriff, Microschaltern und extra langem Anschlußkabel!

Best.-Nr.: 5111 **DM 48,–***

Competition Pro, Transparent, ohne Abbildung. Transparentes, formschönes Gehäuse und Microschalter.

Best.-Nr.: 5121 **DM 39,–***



Quickjoy I Joystick mit Microschaltern, einschaltbarem Dauerfeuer und Saugnäpfen.

Best.-Nr.: 5112 **DM 19,–***



Gun Shot Joystick mit ergonomisch geformtem Griff, zwei Feuerknöpfen und Saugnäpfen.

Best.-Nr.: 5117 **DM 19,–***



The Cruiser Dreifach verstellbarer Hebelweg, Stahlschaft und Saugnäpfe sorgen für präzise Funktion.

Best.-Nr.: 5115 **DM 39,–***

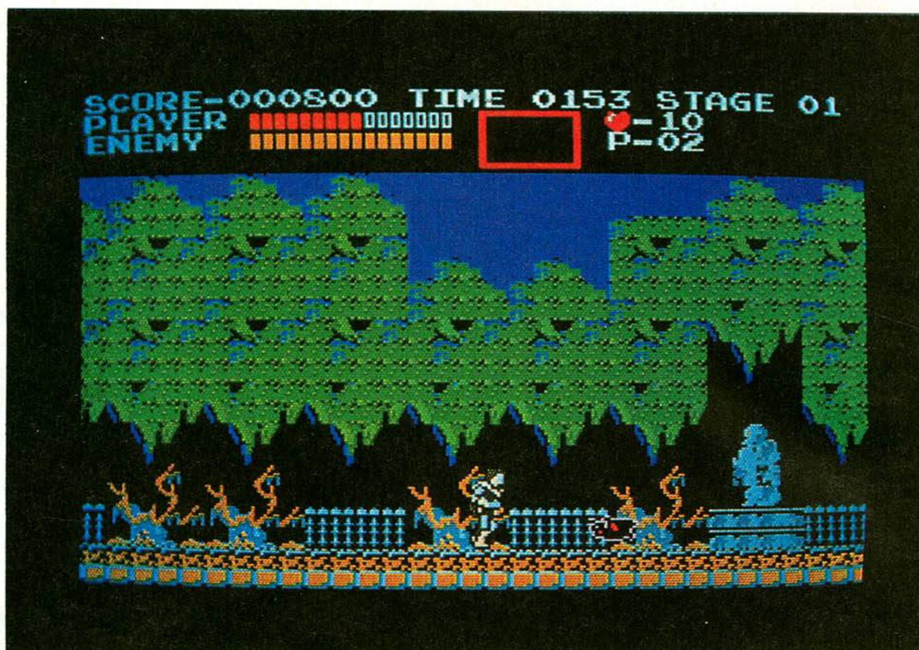
* Unabhängig von der Anzahl der bestellten Artikel rechnen wir für das Inland 3,– bzw. für das Ausland 5,– DM Porto und Verpackung.

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte

DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege

Castlevania

System: NES
Preis: ca DM 90, –



Bildschirmfoto: NES

Das Grauen kommt um zwölf!

Seit hundert Jahren wartet das Grauen in diesem Haus. Niemand kam lebend wieder heraus. Doch jetzt ist es soweit, Sie haben sich bereit erklärt, den Kampf gegen das Böse aufzunehmen. Mutig und zum Allerletzten entschlossen betreten Sie Castlevania, das Schloß des Schreckens. Und wie es nicht anders sein konnte, alle sind zu Hause, alle, die Sie daran hindern wollen, den Hausherrn zu eliminieren. Die Fledermäuse, die Geister und die Skelette haben sich versammelt, um Ihnen das Leben schwerzumachen. Aber Sie lassen sich doch von ein paar Monstern nicht verschrecken, da müssen andere kommen, oder nicht? Nur mit einer Peitsche bewaffnet, schlagen Sie sich Ihren Weg durch sechs Etagen des Grauens.

Auch die Medusa ist anwesend!

Kaum sind Sie im Schloß angekommen, geht es auch schon los. Das erste Level ist noch recht harmlos, aber man kann sich schon einmal im Benutzen der Peitsche üben.

Natürlich sind wir nicht ins Schloß gekommen, um den Oberbösewicht zu erledigen, sondern aus einem ganz anderen Grund. Die große Menge Gold, die besagter Bösewicht im Schloß versteckt hat, ist Motivation genug. Aber wo kann es sein?
Ah, da ist es! In den Kerzen hat er es versteckt. Naja, die lassen sich ja sehr leicht kaputtschlagen. Ab und zu finden wir dann auch noch andere schöne Dinge in den Kerzen, zum Beispiel eine stärkere Peitsche und ein Kreuz, welches zur Folge hat, daß wir für kurze Zeit unverwundbar sind. Und das Wichtigste dürfen wir bei der ganzen Spielerei auch nicht vergessen. Hin und wieder sollte man sich etwas feste Nahrung zu Gemüte führen, um länger am Leben zu bleiben.

Fazit

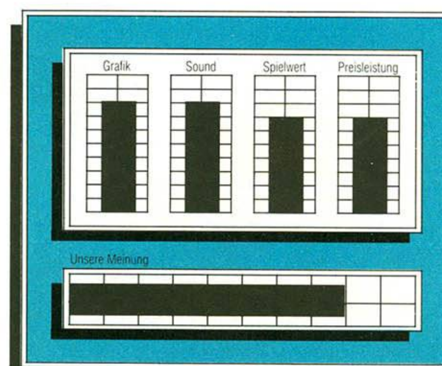
Castlevania ist mal wieder eine rundherum gelungene Cartridge, die man ohne Einschränkungen empfehlen kann! Die Grafik ist gut gezeichnet und sauber animiert. Der Sound ist, wie man es bei Nintendo gewöhnt ist, überdurchschnittlich gut und läßt sich auch nach längerem Spielen ertragen. Das Spiel selbst ist abwechslungsreich und hat eine Menge zu bieten. Es gibt jede Menge Monster (nur die Medusenköpfe stören!) die sich alle anders verhalten und richtig eklig aussehen. Auch spielerisch ist Castlevania gelungen. Ein Vorteil, den Nintendo ganz klar allen anderen Spielfirmen gegenüber (auch im Computerbereich) hat,ist, daß von Nintendo selber bei allen Cartridges auf das Gameplay geachtet wird. Castlevania ist wieder eines der Spiele, wo sich das klar bemerkbar macht, denn es ist nicht zu schwer, und kein Weiterkommen, an welcher Stelle auch immer, ist vom Glück abhängig. Wer also eine farbenfrohe, unterhaltsame und gute Cartridge für sein NES sucht, wird mit Castlevania bestens bedient.

(rg)



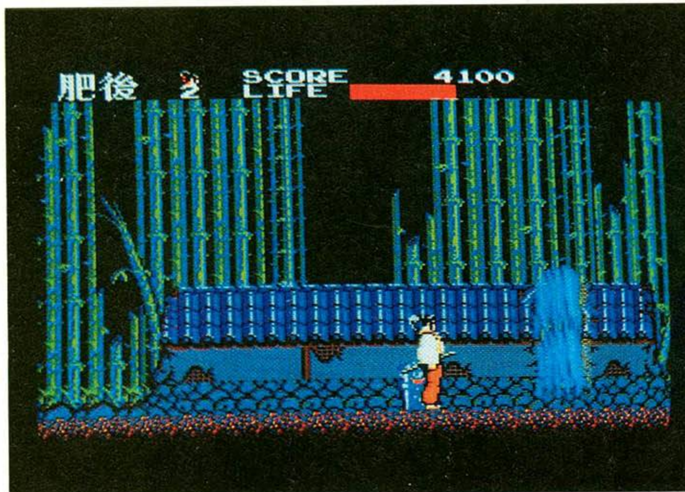
Bildschirmfoto: NES

Jetzt ist es zu spät, Sie sind im Haus, und der Ausgang ist versperrt. Können Sie es schaffen, hier lebend wieder herauszukommen?



Kenseiden

System: Sega
Preis: DM 89,95



Bildschirmfoto: Sega

Das erste Level ist noch harmlos, man braucht nicht einmal Angst vor einem Zauberer zu haben.

Sega kann's halt!

Das Böse ist mal wieder dabei, die Macht über das Gute zu gewinnen. Diesmal will es Japan vernichten. Und es wär doch schade, wenn es ihm gelingen würde, denn dann gäbe es bald kein Japan mehr. Und wir würden dann wahrscheinlich auch keine neuen Sega-Cartridges bekommen. Das könnte dazu führen, daß ich arbeitslos werde, und das will ja wohl keiner, oder? Aber es gibt ja noch die Videospieler und mit deren Hilfe können wir alle gerettet werden. Worum geht es nun bei Kenseiden ? Der Zauberer Edo hat das Schwert des Drachenkönigs gestohlen und in seinem Schloß versteckt. Sie, als tapferer Samurai, haben nun beschlossen, das Schwert zurückzuholen. Auf dem Weg zum Schloß des Edo müssen Sie 16 japanische Provinzen durchqueren und vom Bösen befreien.

Die Geister des Edo

Doch der Weg ist nicht so einfach, wie es zu Beginn des Spiels scheint. Zwischendurch müssen Sie sich mit anderen Zauberern herumschlagen. Wegrennen hilft hier nicht, da Sie eine Runde erst verlassen können, wenn sie den Zauberer aus dem Weg geräumt haben. Zum Glück begegnet Ihnen nicht immer ein Zauberer, aber wenn ... . Um nun aber Zutritt zum Schloß des Edo zu erlangen dürfen Sie nicht vergessen, unterwegs fünf Schriftrollen einzusammeln. Sie sind nur mit einem Schwert bewaffnet, welches Sie am Anfang auch nicht richtig beherrschen, aber wie heißt es doch so schön: "LEARNING BY USING", denn während Ihrer Kämpfe lernen Sie diverse Schlagarten hinzu und können sich so für den alles entscheidenden Kampf rüsten.

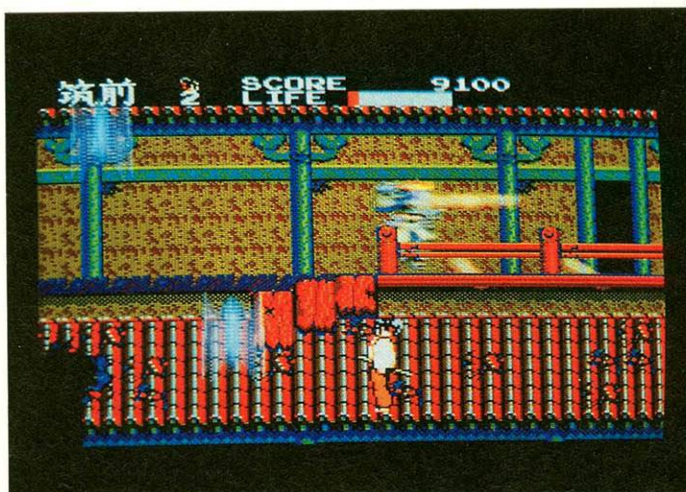
Eine grafische Delikatesse

Die Grafik von Kenseiden ist absolut beeindruckend. Neben Fantasy Star ist sie die wohl grafisch beste Cartridge, die zur Zeit für das Sega-System erhältlich ist. Butterweiches Scrolling, sauber und flimmerfrei animierte Sprites, aber das Schönste ist der mit Liebe ins Detail gezeichnete Hintergrund. Aber natürlich hat das Ganze auch einen Haken: das Gameplay! Teilweise ist es viel zu schwer, sich durch die Level zu kämpfen, die Gegner erscheinen einfach zu schnell wieder. Und so hat man bald den Spaß an der Sache verloren. Des weiteren erinnert Kenseiden doch etwas stark an Shinobi. Wurden hier vielleicht nur die Grafiken verändert?

Fazit

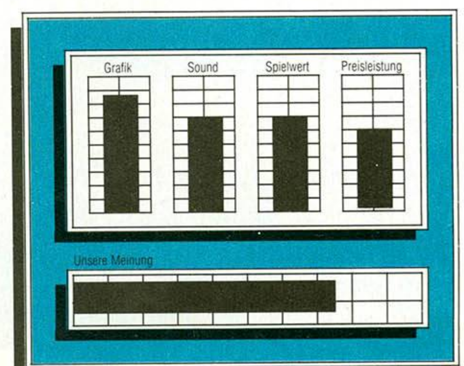
Kenseiden ist mal wieder eine der Cartridges, bei denen ich mich schwer entscheiden kann, wie ich mein Resümee schreiben soll. Zum einen ist sie wirklich ein grafischer Leckerbissen, den sich keiner entgehen lassen sollte. Dies gilt übrigens auch für den Sound. Die Spielidee ist auch nicht schlecht und würde bestimmt auch Spaß machen, wenn da nicht dieser eine klitzekleine Haken wäre: Das Spiel ist zu schwer. Trotzdem kann ich jedem nur empfehlen, sich Kenseiden anzuschauen.

(rg)



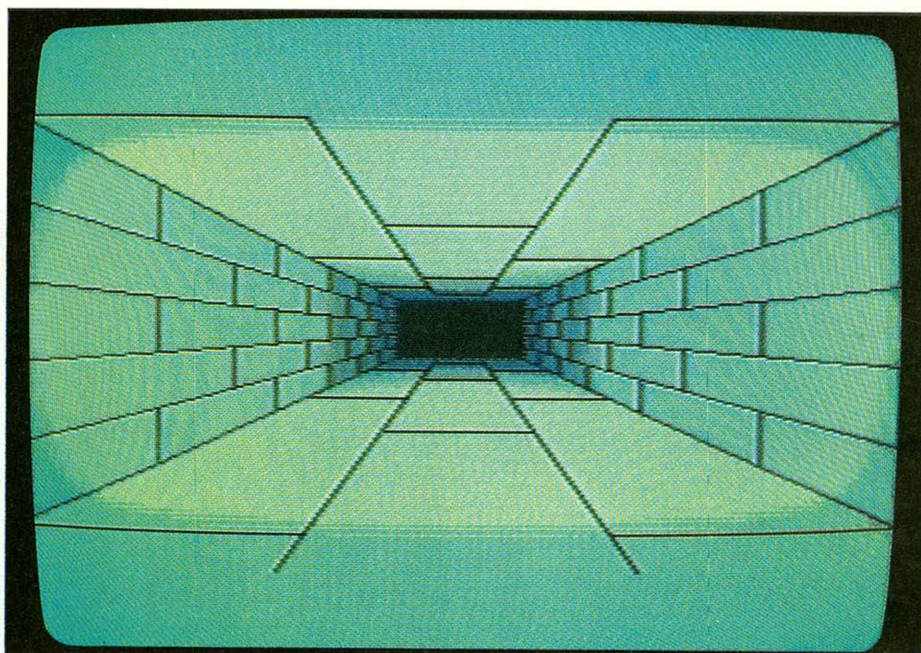
Bildschirmfoto: Sega

Wenn Sie hier heraus wollen, sollten Sie zuerst den Zauberer wegzaubern, dann öffnet sich die Tür.



Fantasy Star

System: Sega
Preis: ca. 120,– DM



Bildschirmfoto: Sega

Intergalaktische Fragen

Nachdem Rollenspiele mit Legend of Zelda auf den Nintendo-Konsolen Einzug gehalten haben, steht nun auch für die Sega-Konsole mit Fantasy Star erstmals ein komplexes Rollenspielabenteuer auf dem Prüfstand. Ziel des Spieles ist es, den bösen, intergalaktischen Tyrannen Lassic zu vernichten. Doch wie bei den meisten Rollenspielen, steht zunächst der Aufbau eines ernstzunehmenden Charakters im Vordergrund, um den zahlreichen Ungeheuern Mores lehren zu können. Außerdem müssen natürlich Informationen beschafft werden, um die zahlreichen Rätsel dieses Spieles lösen zu können. Bestimmte Bereiche des Spieles kann man eben erst erkunden, wenn man sich Zutritt zu diesen Bereichen verschafft hat. Und dies ist nicht immer einfach, so benötigt man beispielsweise erst einen Dungeon Key, um in den unterirdischen Regionen einmal so richtig aufzuräumen. Jedoch darf nicht wahllos alles gemeuchelt werden, was zufällig den Kurs der Party kreuzt. Barbaren und Farmer beispielsweise haben gelegentlich Informationen auf Lager, die dem Fortschritt dienen können. Besonderes Augenmerk verdienen auch menschliche Ansiedlungen, in denen in der Regel verschiedene Dienstleistungen bereit gehalten werden. Der Priester in der Kirche vermag z.B. dahingeschiedene Mitglieder der Party wieder zu neuem Leben zu erwecken, außerdem gibt er auch Aufschluß über die Anzahl von Erfahrungspunkten, die zum Erreichen des nächsten Levels notwendig sind.

Magie und Monster

In den diversen Shops kann fast alles gekauft werden, was das Abenteurerherz begehrt. Ob Waffen oder Rüstung, Cola oder Burger, hier besteht immer die Möglichkeit, sein Equipment aufzustocken. In den diversen Second-Hand-Shops kann man manch gutes Schnäppchen machen. Hier sind auch Gegenstände zu finden, die zur Lösung der Quest unbedingt erforderlich sind. In einem der Shops kann man so einen Passport kaufen, mit dem man auf einen anderen Planeten einreisen kann, in einem anderen Shop gibt es einen Roadpass, der zur Benutzung des Space Port berechtigt. Ein ideales Betätigungsfeld stellt die nähere Umgebung der Heimatstadt unserer Heldin dar. Die Monster sind nicht allzu stark, und wer im richtigen Moment den taktischen Rückzug antritt, um sich in der Stadt auszuruhen, kann auf diese Weise schnell zu Geld und Erfahrungspunkten gelangen...

Als erste Anschaffung sollte man eine vernünftige Rüstung ins Auge fassen. Da die Monster doch recht kräftig zulangen, solange man nicht gut gerüstet ist, kann man auf diese Weise Hiebe sparen. Nach der Anschaffung einer Rüstung sollte dann ein ernstzunehmendes Schwert besorgt werden. Mit der Zeit und mit zunehmender Erfahrung erreicht unsere Heldin dann Stufe um Stufe. Ab einem gewissen Erfahrungsstand ist unser Charakter in der Lage, Zaubersprüche zu lernen, die das Spielgeschehen wieder richtig in Schwung bringen. Der erste Spruch, ein Heilzauber, verlängert die Ausflüge in die nähere Umgebung um ein Vielfaches und erhöht natürlich ebenso die "eingenommenen" Beträge.

Magie stellt in diesem Spiel einen nicht unwesentlichen Teil dar; mit dem Erreichen weiterer Stufen wächst automatisch der Vorrat der zur Verfügung stehenden Zaubersprüche. Besondere Beachtung verdient unter anderem der Spruch "Bye". Mit seiner Hilfe kann die Party, sofern genügend Magic Points vorhanden sind, einen aussichtslosen Kampf verlassen. Es ist zwar nicht sehr höflich, seine Gegner mitten im Kampf stehen zu lassen, auf der anderen Seite kann ein toter Held nur



Bildschirmfoto: Sega

Monster aus allen Enden des Universums versuchen, Ihnen das Leben schwerzumachen. Die Schätze und Erfahrungspunkte, die sie nach ihrem Tod hinterlassen, sind dem Vorankommen allerdings sehr förderlich.

wenig zur Rettung des Universums beitragen.

Doch nun zur Party. Zu Beginn des Abenteuers steht Alis, die Heldin, allein den mannigfaltigen Problemen ihrer Umwelt gegenüber. Ein Besuch auf den anderen Planeten kann unternommen werden, um ihr einen Kameraden zu verschaffen. Der erste Gefährte ist eine Katze mit dem prosaischen Namen Myau. Die Katze ist zwar zu diesem Zeitpunkt noch kein ernstzunehmender Kampfgenosse, dies ändert sich jedoch, sobald sie einige Level vorangekommen ist. Die Erfahrungspunkte für die erschlagenen Gegner bekommt nämlich jeder am Kampf Beteiligte gutgeschrieben. Ab einem gewissen Level ist die Katze in der Lage, einen "Cure"-Spruch zu lernen. Dieser Spruch regeneriert die Lebensenergie und die Magiepunkte, so daß die Party ab diesem Zeitpunkt weitgehend autark ist und nur noch zu besonderen Gelegenheiten die Stadt aufsuchen muß.

Nachdem nun das Umfeld sicher durchquert werden kann, verdienen die Dungeons einige Aufmerksamkeit. Mit einer äußerst interessanten Walk-Through-Grafik versehen, gilt es nun, das Gewirr der Gänge zu entschlüsseln. Vor dem ersten Besuch sollte man allerdings noch einen "Flash"-Spruch kaufen, da man sonst in den Dungeons im wahrsten Sinne des Wortes im Dunkeln tappt. Kartographieren ist hier ein Muß, da man sich sonst hoffnungslos verirrt. Da die Dungeons mehrere Ebenen haben, stellen Sie eine gute Möglichkeit dar, zu Geld und Ruhm zu gelangen. Manche Dungeons und Durchgänge sind allerdings verschlossen, und man muß zuerst den Dungeon Key beschaffen, um sie betreten zu können.

Bildschirmfoto: Sega

Resümee

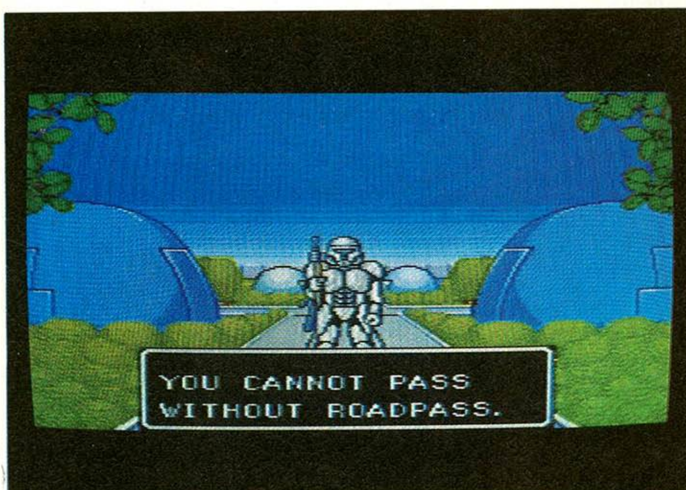
Fantasy Star - ein Rollenspiel, das an Komplexität kaum von bestehenden Cartridge Games überboten werden kann, so die Meinung der Redaktion nach einem ausführlichen Test. Grafisch wurde die Leistungsfähigkeit der Konsole gut ausgenutzt, und auch der Sound ist abwechslungsreich und unterhaltend. Die Monster sind allesamt animiert und tragen so ihren Teil zum Spielspaß bei.Hat man erst einmal eine Party von zwei bis drei Helden zusammen, die dem Säuglingsalter entwachsen sind, lernen die Monster das Zittern.

An dieser Stelle sei gesagt, daß die Entwicklung, komlexe Rollenspiele auch auf den Konsolen zu präsentieren, sehr zu begrüßen ist. Komplexe Spiele erfordern nun einmal eine tiefere Beschäftigung mit der Aufgabenstellung als ein Ballerspiel.

Myau ist übrigens nicht der einzige Kamerad, der gefunden werden kann. Zwei weitere Kampfgefährten warten nur darauf, daß Alis des Weges kommt und sie einlädt, an der Lösung der Quest mitzuarbeiten. Je mehr Kampfgefährten Alis an Ihre Seite ruft, desto höher sind natürlich ihre Aussichten in schwierigen Kämpfen. Da die Gefährten zum Zeitpunkt des Auffindens noch relativ schwach sind, empfiehlt es sich, weiterhin Alis kämpfen zu lassen. Da die Gefährten ebenso von gewonnenen Kämpfen profitieren, geht ein Vorankommen wie von selbst vonstatten. Mit der Zeit können dann auch die Gefährten wichtige Sprüche lernen. Myau kann wie gesagt z.B. den "Cure"-Spruch erlernen, der die Party weitgehend autark von Stadtbesuchen macht.

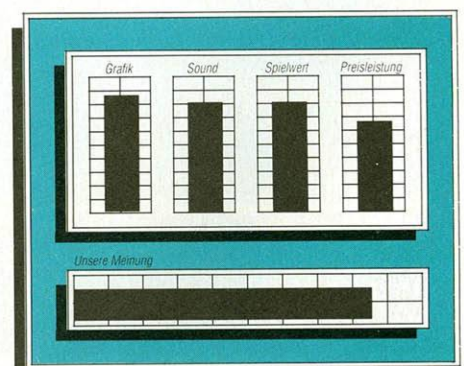
Allen Rollenspielfans sei Fantasy Star heiß empfohlen.

(mm)



Bildschirmfoto: Sega

Der Space Port ist ein wesentliches Element dieses Spieles. Von hier aus kann ein Raumschiff zu den anderen Planeten gechartert werden. Ein Passport ist erforderlich, um aus- und einreisen zu können.



Lord of the Sword

System: Sega
Preis: ca. DM 89,–



Bildschirmfoto: Sega

...das Böse ist immer und überall

Das Böse hat es wieder einmal geschafft, sich unserer guten Welt zu bemächtigen. Und wieder einmal ist fast alles zu spät! Wenn da nicht, ja, wenn da nicht der Überheld wäre, der uns alle retten kann. Können Sie sich denn schon denken, wer diese Rolle übernehmen soll? Genau! Sie müssen das machen. Worum geht es nun genau bei Lord of the Sword? Wie bereits erwähnt, hat das Böse Oberhand gewonnen, und einer muß herhalten, um uns alle zu retten. Aber das ist nicht so einfach, denn bis zur Rettung müssen Sie drei Dinge erledigen: Zuerst müssen Sie den Baum von Marill, welcher ein Symbol der königlichen Familie ist, finden. Die zweite Aufgabe besteht darin, den Goblin von Balala Valley zu unterwerfen. Und als drittes ist es Ihre Aufgabe, die Statue des Bösen zu zerstören. Ist doch einfach, werden jetzt viel sagen. Ist es aber nicht, denn Lord of the Sword ist nicht nur ein einfaches Prügelspiel, sondern enthält einige Elemente, die man aus Rollenspielen kennt.

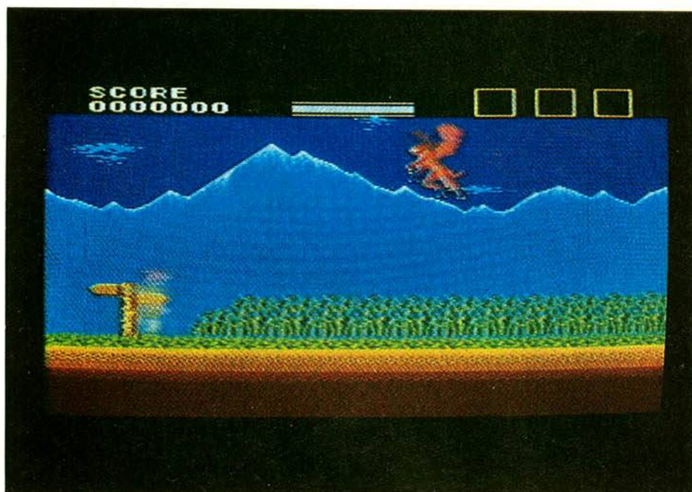
Drei Dinge braucht der Spieler

Bewaffnet sind Sie mit einem Schwert und einem Bogen (mit echten Pfeilen). Die Evolution hat bei den Gegnern nicht gerade gespart, und so gibt es eine Vielzahl von Bösewichtern, deren es sich zu erwehren gilt. Wie bei jedem guten Rollenspiel sollte man auch hier versuchen, in den diversen Ortschaften ein paar Informationen abzugreifen. Die Grafik präsentiert sich als horizontal dargestelltes Szenario, die nicht mit Pixelpracht geizt. Die Spieler- und Gegner-Sprites sind recht groß und sauber gezeichnet. Die Animation kann ebenfalls als gelungen bezeichnet werden. Der Sound gehört hier leider zu den negativen Punkten, da er nicht gerade sehr hörenswert ist.

Fazit

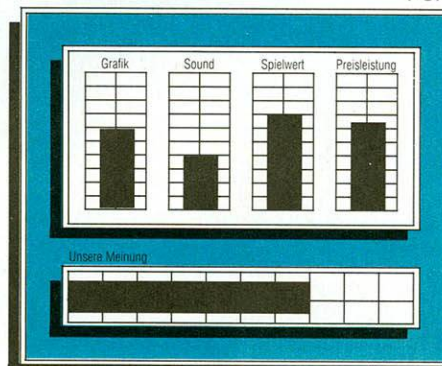
Rollenspiel oder Beat'em Up? Eine Frage, die es zu klären gibt und deren Beantwortung doch etwas schwer fällt. Einerseits sind klare Einschläge in Richtung Rollenspiel vorhanden, die sich in den Städten bemerkbar machen. Hier ist es ratsam, alle Personen zu fragen, um eventuell wichtige Hinweise zu bekommen. Andererseits besteht das Spiel zu 70% aus Laufen und Prügeln, Laufen und Prügeln. Kein bißchen Magie oder Experience wird verlangt. Vielleicht sollte man aber sagen, daß es ein guter Tip ist, sich die Landschaften zu kartografieren, damit man sich nicht zu schnell verläuft. Spielerisch habe ich jedenfalls von Lord of the Sword mehr erwartet. Es ist eine Cartridge, die uns zeigt, daß Grafik nicht alles ist. Schade, daß Sega, nachdem sie mit Fantasy Star einen guten Start im Bereich der Rollenspiele hatten, so eine schwache Cartridge nachschiebt.

(rg)



Bildschirmfoto: Sega

In dieser Stadt beginnen Sie Ihre Suche. Werden Sie sie auch hier beenden?



Thunder Blade

System: Sega
Preis: ca. DM 89,–

Das fliegende Auge

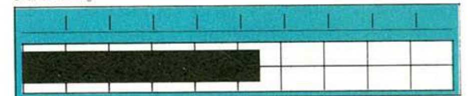
Wiedermal liegt eine Konvertierung eines großen Sega-Automaten-Hits vor. Thunder Blade war ein Automat, der wieder mehr durch Grafik und Hydraulik als durch Spielwitz beeindruckte. Gespannt sein durfte man auf die Umsetzung, die jetzt für das Sega-System vorliegt. Terroristen bedrohen die Welt, und Ihre Aufgabe ist es, mit einem Superhubschrauber den Terroristen den Garaus zu machen. Sie fliegen mit Ihrem Hubschrauber über und durch verschiedene Landschaften. Der 3-D-Effekt der auftritt, wenn man durch eine Stadt oder eine Höhle fliegt, ist nicht schlecht, aber der tiefe Teller wurde hier auch nicht erfunden. Während Sie nun so durch die Gegend fliegen, dürfen Sie das Schießen nicht vergessen. Irgendwann erreichen Sie dann das Haupquartier und haben die Chance, alle Terroristen mit einem Schlag zu vernichten. Das ist eigentlich alles, was man über Thunder Blade schreiben kann. Die Grafik ist flach ausgefallen, und der Sound präsentiert sich bieder. Thunder Blade ist ein Spiel für die Leute, die Ihr Hirn gerne in Urlaub schicken und sich nicht viel um Story und Gameplay kümmern. Wer solche Spiel mag und etwas Neues, Gutes braucht, sollte sich Thunder Blade auf jeden Fall ansehen. Wer den Automaten kennt und dieselbe Qualität erwartet: Pfoten weg.

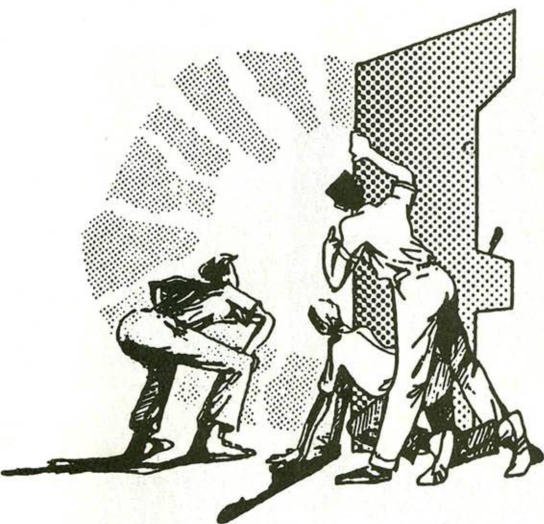
(rg)



Bildschirmfoto: Sega

Unsere Meinung





Screen-Tips

Hallo! Hier sind sie mal wieder, die Screen-Tips. Diesmal beschäftigen wir uns nur mit zwei Spielen, aber dafür haben wir es mit hochkarätigen Tips zu tun. Das erste ist eine fast komplette Lösung für "Super Wonderboy". Leider fehlt das letzte Level, aber das wird sich sicher bald ändern. Auf jeden Fall wünsche ich Euch viel Spaß beim Spielen.

So Leute, fangen wir doch gleich mit der Teillösung zu **Super Wonderboy** an. Also Cartridge in den Slot gesteckt, System hochgepowert und ran an den Controler. Los gehts!

Runde 1 - Stadt Wunderland: Hier gibt es für unseren Helden das Schwert, ansonsten ist es eine Runde zum Üben.

Runde 2 - Tal des Friedens: An einer Stelle der Höhle kommt eine Nachricht auf den Schirm, hier wird einfach mal gegen die Wand geklopft. Man bekommt dann den Brief für Catherine.

Runde 3 - Burg des Zauberers: Hier ist es ratsam, sich die Lederstiefel für 80 Goldstücke zu kaufen.

Runde 4 - Stadt Baraboro: Wer hier auf den Steinen springt, kann reich werden. In der Stadt sollte man nach einem Shop Ausschau halten, der sich neben einem Schild befindet. Hier ist eine Flöte zu holen. Jetzt sollte man es mit dem Anführer aufnehmen, ist er besiegt, so springt man nach rechts ins Wasser. Nun noch einmal dem Anführer den Garaus machen. Das lohnt sich!

Runde 5 - Wüste Mam: In der Höhle ist ein versteckter Raum zu finden, hier gibt es ein besseres Schwert. Sollte man sich dann in der eigentlichen Wüste befinden, erstmal in die nächste Kneipe einkehren und zwei große Bier heben. Aber den Brief an Betty werden wir ja wohl nicht lesen, oder?

Runde 6 - Sphinx-Pyramide: Hier befindet sich im ersten Teil der Pyramide ein versteckter Shop, er ist oberhalb der drei beweglichen Steine zu finden. In der zweiten Etage, auf der linken Seite, ist eine Bar. Auch hier wieder zwei große Bier trinken! Dafür gibt es dann die Antwort auf die Frage von Sphinx. Neben dem Eingang von Sphinx ist noch ein versteckter Raum. (Auf welcher Seite wird nicht verraten!)

Runde 7 - Pororo-Inseln: Hier ist es ratsam, einmal in jeden Raum einen Blick zu werfen. Sollte man dann irgendwann einen Elefanten treffen, heißt es: kehrt marsch und zurück bis zum roten Stein. Ab da laufen wir dann auf den Wolken bis zu den Southern Pororo Islands. Jetzt schnell den Ritter aus dem Weg räumen, um von dort auf den Aussichtsturm zu gelangen. Hier wird dann ein Wunder geschehen, denn die Flöte wird von alleine spielen. Jetzt geht es dann hurtig, hurtig ins Schloß, um von dem alten Mann das Sternamulett zu holen. Danach geht man dann nach links hinaus und prügelt sich noch einmal mit dem Ritter.

Runde 8 - Dorf Cacti: Hier gibt es auf der zweiten Etage einen versteckten Raum. In der Höhle kann man den Anführer mit dem Schlüssel in der dritten Etage finden.

Runde 9 - Schwimmende Stadt Tonnovia: Hier ist es lohnenswert, den versteckten Raum in der Luft (2. Absatz) aufzusuchen.

Runde 10 - Eisburg: Hier gibt es vier versteckte Shops. Diese findet man auf den Absätzen, die so breit sind wie die Shops.

Runde 11 - Untersee-Königreich Catfish: Hier ist nun das letzte Rätsel zu lösen. Am Ende des Bildes sollte man ins Wasser springen und sich links halten. Hier findet man nun einen Shop mit einem "?". Diesen zweimal betreten, dafür gibt es das Heldenabzeichen. Sollte man es dann geschafft haben, sich bis zum Gebiet des Drachens durchzuschlagen, können hier eine Menge versteckter Shops gefunden werden. Irgendwann erscheint dann eine Wahrsagerin, von der man entweder die Glocke oder den Ruby bekommt. Mit Hilfe der Glocke ist es möglich, den Weg zum Drachen zu finden. Sollte man den Weg kennen, ist es ratsamer, den Ruby zu nehmen, um damit den Drachen zu besiegen.

Runde 12 - ???? Tja, liebe Leser, hier seid Ihr gefordert. Für den ersten richtigen Weg durch die 12. Runde gibt es ein kleines Dankeschön. Also, wir warten gespannt!

So, das war unsere kleine, fast komplette Lösung zu Super Wonderboy auf der Sega. Jetzt gibt es noch einen absolut heißen Cheat-Modi für Gradius auf der Nintendo, und das war's dann für heute. Hier ist er:

Gradius: Um das Schiff fast komplett auszurüsten (es fehlt nur der Laser), sollte man folgendes machen: Spiel stoppen (PAUSE) und dann am Pad ausführen: Hoch, Hoch, Runter, Runter, Links, Rechts, Links, Rechts und nun B und danach A drücken. Fertig ist der Power Up. Nun ist aber wirklich Schluß für heute. Hier nochmal unser üblicher Aufruf: schickt uns Tips und Tricks. Jeder abgedruckte Tip bekommt ein kleines Dankeschön. Bis zum nächsten Mal dann!

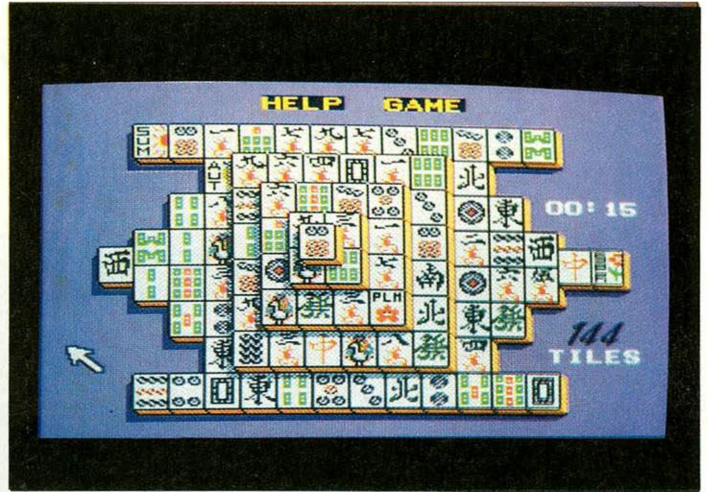
(rg)

Shanghai

System: Sega
Preis: DM 79,95

Vorsicht Suchtgefahr!

Jetzt gibt es dieses Spiel auch für Besitzer einer Sega-Konsole! Auf dem Computer hat es bereits vor knapp zwei Jahren für Furore gesorgt, und nun können sich die Sega-Besitzer verrückt spielen. Shanghai ist die Computer-Umsetzung des fernöstlichen Brettspieles Mah Jongg, unterscheidet sich von diesem aber doch in einigen Punkten. Sie müssen eine Pyramide von Steinen abbauen. Diese besteht aus genau 144 Steinen, von denen jeweils zwei, bei einigen Ausnahmen vier, zusammenpassen. Jedesmal, wenn Sie zwei passende Steine gefunden haben, können Sie diese entfernen, allerdings nur, wenn sie auch freiliegen. Freiliegen bedeutet, daß sie den jeweiligen Stein sehen können und daß er nach links oder rechts herausgezogen werden kann. Hier liegt nun das Problem, denn dadurch, daß die Steine übereinandergeschichtet sind, liegen viele Steine unter anderen verborgen und Sie müssen überlegen, ob der nächste Zug wirklich der richtige ist.

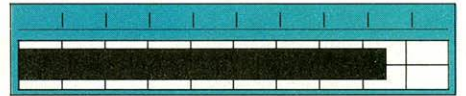


Bildschirmfoto: Sega

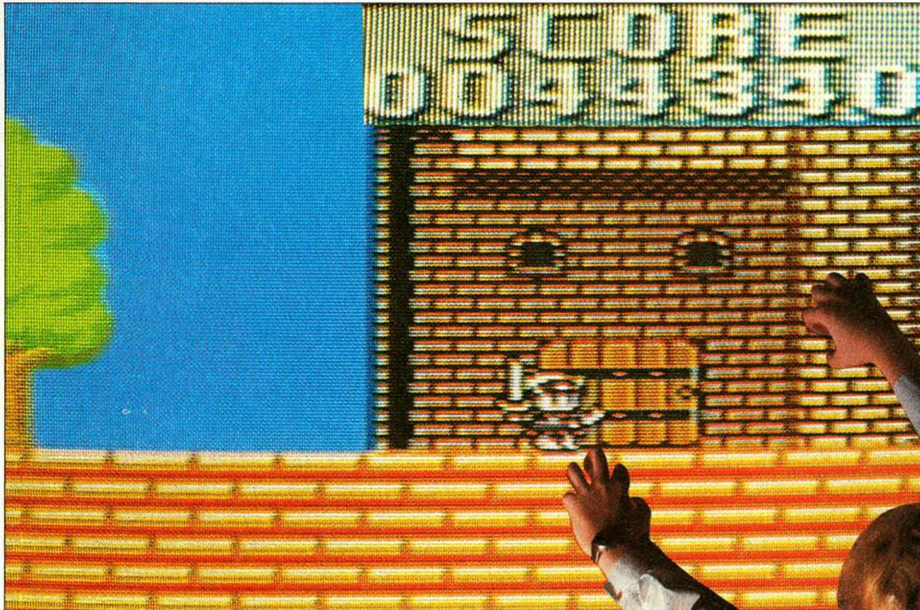
Beendet ist das Spiel, wenn alle Steine entfernt wurden, oder aber kein weiterer Zug möglich ist. Shanghai ist ein Spiel, das ich jedem Sega-Besitzer ohne Einschränkung ans Herz legen möchte. Dadurch, daß sich jedes Spiel vom vorigen unterscheidet, ist langanhaltender Spielspaß garantiert. Grafisch wurde das Spiel ebenfalls sehr ansprechend realisiert, und es braucht sich nicht hinter den Computerversionen zu verstecken. Selbst an die Steuerung über das Control Pad kann man sich gewöhnen.

(rg)

Unsere Meinung



Hunting the Highscore



In Zusammenarbeit mit der Virgin Games GmbH, die den Vertrieb von Sega-Spielen in Deutschland übernommen hat, veranstalten wir in dieser Ausgabe einen Wettbewerb. Diesmal müssen Sie aber nicht irgendetwas erkennen oder zuordnen. Sie brauchen auch keine Fragen zu beantworten. Das Besondere an diesem Wettbewerb sind nicht nur die Preise, sondern auch die Tatsache, daß hier Ihr Können entscheidet, ob Sie gewinnen oder verlieren. Was müssen Sie nun tun? Ganz einfach! Spielen, spielen und nochmals spielen. Worum geht es nun bei diesem Wettbewerb. Wir suchen niemand anderes als den Besten der Besten im Spiel "Super Wonderboy". Setzen Sie sich also hin, und spielen Sie, was der Controler hält. Sollten Sie dann einen Highscore erzielt haben, brauchen Sie nur einen Screenshot (=Bildschirmfoto) zu machen und diesen an folgende Adresse schicken:

DMV-Verlag
Red. JOYSTICK
Highscore Hunt
Postfach 250
3440 Eschwege

Das ist schon alles, was Sie tun müssen, um einen der drei Super-Preise zu gewinnen. Ach so! Sie wollen auch noch wissen, was Sie gewinnen können? Na gut, hier also die Preise:

1. Preis: Die nächsten sechs Sega-Cartridges exclusiv, bevor sie in den Handel gelangen.

2. Preis: Die nächsten vier Sega-Cartridges exclusiv, vor sie in den Handel gelangen.

3. Preis: Die nächsten zwei Sega-Cartridges exclusiv, bevor sie in den Handel gelangen.

Mit "die nächsten Cartridges" sind übrigens die gemeint, die nach dem Einsendeschluß des Wettbewerbes erscheinen. Dies ist der:

15.03.1989

Sie sehen, Ihnen bleibt noch viel Zeit zum Üben. Hier nun nochmal die üblichen Spielregeln:

Mitmachen dürfen alle, die Lust dazu haben, außer den Mitarbeitern des DMV-Verlages und deren Angehörige.

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Sie können Ihren Highscore jederzeit verbessern, um dadurch Ihre Chance zu erhöhen, allerdings wird dann ein bisher registrierter Highscore aus der Wertung gestrichen.

Es werden nur einwandfrei erkennbare Bildschirmfotos in die Wertung aufgenommen. Auf Butterbrotpapier gepauste Screendraws (Bildschirmzeichnungen) werden nicht akzeptiert. Und jetzt heißt es: Ran an den Controler und Highscores holen. Wir wünschen Ihnen auf jeden Fall:

Toi Toi Toi.

(rg)



Peter Neulings Abenteuer im Shareware-Land

Wissenswertes zu einem aktuellen Thema

Unser Peter ist schon ein bemitleidenswerter Zeitgenosse. Kaum hatte er sein Raubkopier-Abenteuer einigermaßen glimpflich überstanden, Abmahnungen und Geldstrafe inbegriffen, rutschte er aus Unwissenheit und Geldmangel auch schon in den nächsten Alptraum hinein, und das kam so:

Auf der Suche nach (fast) kostenloser Software ...

Es ist immer das gleiche: Kein Geld im Portemonnaie, aber große Sprünge machen wollen. Eine Super-Textverarbeitung muß her, nur kosten darf sie nichts. In einer der hintersten Ecken seines Computerraums entdeckte Peter nach langer Suche eine alte Ausgabe eines Fachmagazins mit vielen Kleinanzeigen. Plötzlich erinnerte er sich an zwei Schlagworte, die er vor einiger Zeit in der Schule aufgeschnappt hatte, PUBLIC-DOMAIN-SOFTWARE und SHAREWARE, Software zum Nulltarif?

Ein Griff und schon ging die Sucherei los:

- Spitzenprogramme für IBM und Kompatible, Diskette ab 1,50 Mark, Tel...
- Public-Domain-Programme für Atari, Amiga und MS-DOS, bitte Katalogdiskette anfordern.
- Prüfsoftware billig abzugeben, Tel...

So stand es verführerisch in den Klein- und Großanzeigen. Na bitte, wer sagt's denn, dachte Peter, da ist ja auch die Textverarbeitung SPITZENWRITER, von der alle schwärmen. Schnell wurde der Bestell-

schein ausgefüllt, ab ging die Post und nach einer guten Woche brachte der Postbote für 15,80 Mark inklusive Nachnahmegebühr die langersehnte Diskette.

Eine herbe Überraschung ...

Schnell war die Diskette ausgepackt und wanderte in das Laufwerk. Ein Tastendruck und auf dem Bildschirm stand zu lesen:

"Dieses Programm ist keine Public-Domain-Software. Sie können in aller Ruhe die Prüfversion ausprobieren. Wenn Sie den SPITZEN-WRITER ständig verwenden wollen, lassen Sie sich gegen eine Gebühr von 99,- Mark bei uns registrieren. Sie erhalten von uns die neueste Version des Programms und eine ausführliche Anleitung. Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit unserem SPITZENWRITER. Bitte starten Sie das Programm mit Druck auf eine beliebige Taste."

Peter wollte seinen Augen nicht trauen. Hatte er nicht soeben fast 16,- Mark für das Programm hingeblättert und jetzt sollte er nochmals 99,- Mark an eine ihm völlig unbekannte Softwarefirma löhnen für Software, die er doch schon bezahlt hatte? Peter war sicher, daß er übers Ohr gehauen werden sollte, aber er irrte gewaltig und zwar in mehrfacher Hinsicht:

Public Domain und Shareware – zwei völlig ungleiche Paar Stiefel!!!

Unter Public-Domain-Software wird Software verstanden, die der Autor unter Verzicht auf all seine Rechte für die Verwendung durch jederman freigegeben hat. Im Klartext heißt dies, Sie dürfen das Programm vervielfältigen, unentgeltlich nutzen und auch nach Herzenslust verändern, mit einer anderen Oberfläche versehen oder in eigene Entwicklungen einbauen. Solche Programme sind in der Regel noch in den Bibliotheken für ältere Betriebssysteme wie CP/M oder CCPM 86 anzufinden. Auch unter den Disketten für ATARI und AMIGA trifft man noch häufiger auf reine Public-Domain-Programme.

Als Vorstufe zur Shareware gilt die User-Supported-Software. Unter sie fallen alle Programme, bei denen der Autor seine Werke zur Vervielfältigung und Nutzung freigibt, jedoch auf dem Copyright besteht und zusätzlich noch den User moralisch verpflichtet, ihm einen gewissen Obulus für seine mühselige Arbeit zu entrichten.

Damit kämen wir nun zum Begriff Shareware. Wie schon die Übersetzung anklingen läßt, soll hier Ware verteilt werden, aber nicht, um sie kostenlos zu nutzen, sondern um sie bei möglichst vielen potenten Anwendern bekannt zu machen. Sharewaredisketten dürfen streng genommen nicht verkauft, sondern nur verteilt werden. Lediglich die Kosten für Verwaltung der Bibliotheken darf sich der Händler erstatten lassen. Tja, und das sind nun diese Beträge zwischen 10,- und 15,- Mark, die pro Diskette verlangt werden. Der Autor des Programms oder die Softwarefirma hat bis zu diesem Zeitpunkt noch keinen roten Heller gesehen. Deshalb ist die Registrierung als Anwender auch so wichtig. Erst durch die Zahlung des Registrierungsbetrages bekommen Softwarefirma und Autor ihre gerechte Entlohnung, haben wieder Geld, um sich was zu beißen zu kaufen, und erfahren so eine ungeheure Motivation zur Weiterentwicklung und Verbesserung ihrer Programme.

Doch beobachten wir weiter unseren Freund Peter Neuling. Obwohl ihm mittlerweile klar geworden ist, daß er sich registrieren lassen muß, um seinen SPITZENWRITER nutzen zu dürfen, verwendet er es weiter ohne Registrierung nach dem Motto: Wo kein Kläger, da kein Richter. Wohin ein solches Verhalten führen kann, beweist der Rückzug namhafter Shareware-Autoren aus dem Europa-Geschäft. So ist beispielsweise PC-WRITE von Quicksoft und die Programme von Buttonware (PC-File, PC-Calc, usw.) nur noch in den USA als Shareware erhältlich, in den übrigen Teilen der Welt dürfen nur noch registrierte Vollversionen ohne die Möglichkeit des vorherigen Tests vertrieben werden. Diese beiden Softwarehäuser sind nur Beispiele, andere haben ihren Rückzug ebenfalls angekündigt.

Peter interessiert es auch nicht, daß er für seine Registrierung, sprich Zahlung der Gebühr einiges zu erwarten hat. Er erhielte die neueste Version des SPITZENWRITERS, ein gedrucktes Handbuch, eine Tabelle der Kommandos, eine zusätzliche Diskette mit Druckertreibern, Mailmerge und Wörterbuch und Benachrichtigungen über spätere Updates. Wem nicht zu helfen ist, ...

Der Reinfall mit dem Billigen Jakob.

Tags drauf ist großes Hackermeeting in der Stammkneipe. Man kommt auf billige Einkaufsquellen zu sprechen. "Wie, Du bezahlst 15,- Mark für eine Diskette Public Domain ? Du druckst Deine Scheine wohl selbst im Keller! Hier, bei dieser Adresse gibt's Disketten schon ab 2,- Mark. Peter greift sofort zu und bestellt 10 Disketten per Vorauszahlung, denn Nachnahme oder Zahlung per Rechnung war nicht vorgesehen. Es verging eine Woche, zwei Wochen... Nach drei Wochen schließlich kam das Päckchen mit der Post. Schon nach der vierten Diskette war Peter der Tobsucht nahe, aber warum?

Auf Diskette 1 fehlte die komplette Beschreibung des Programms, Diskette 2 brachte nur einen READ-ERROR, Diskette 3 hatte er nicht bestellt und Diskette 4 – das war die größte Unverschämtheit – beinhaltete nicht die aktuelle Version 4.21, sondern eine uralte Krücke (Version 1.0). Wütend will Peter das ganze Päckchen wieder schnüren und zurückschicken, da fällt ihm ein kleiner weißer Zettel auf, der zwischen den Diskettenhüllen hervorlugt. Und was lesen seine geröteten Augen: "Bitte beachten Sie, daß wir keine Gewähr für die Vollständigkeit der Programme übernehmen. Da wir äußerst knapp kalkulieren, können wir keine Überprüfung der Diskettenqualität durchführen, daher übernehmen wir auch dafür keine Garantie. Alle unsere Disketten sind vom Umtausch ausgeschlossen. Viel Spaß !!!"

Das darf doch wohl nicht wahr sein, denkt Peter, aber als er sich die weiteren Disketten vornimmt: nichts Neues. Er entdeckt nur Schrott auf der ganzen Linie. Die 20,- Mark hat er mit Bravour in den Sand gesetzt, aber ohne persönliches Verschulden. Denn an ein schwarzes Schaf in der Branche kann jeder einmal geraten, der sich nicht vorher informiert.

Woran erkennt man einen seriösen Händler?, werden Sie nun mit Sicherheit fragen. Ich habe einige Kriterien, die mir im Laufe meiner inzwischen dreijährigen Recherchen im Public-Domain- und Shareware-Bereich immer wieder aufgefallen sind, zusammengetragen:

Verwendung von Markendisketten

Bei den heutzutage angebotenen Shareware-Produkten handelt es sich um Spitzensoftware, die auch ein gutes Speichermedium verdienen. Was nutzt das beste Programm, wenn sich die Diskette nicht lesen läßt?

Händleranschrift oder Firmenlogo auf dem Diskettenlabel

Einige Händler vertreiben ihre Shareware-Disketten nur mit einem speziellen Label und garantieren damit mit ihrem Namen für gleichbleibende Qualität.

Angabe des Originalnamens des Programms und der Version auf dem Label

Immer wieder habe ich feststellen müssen, daß bei einigen Quellen Disketten mit bekannten Programmen, aber unter neuen Phantasienamen auftauchten. Damit wird dem Anwender vorgetäuscht, daß völlig neue Software auf den Markt gekommen sei, in Wirklichkeit sind es aber alte Hüte.

Für die Shareware-Autoren ist es sehr wichtig, daß immer nur die aktuellsten Ausgaben ihrer Programme in den Bibliotheken vorhanden sind. Denn nur so kann der zukünftige Anwender richtig entscheiden, ob eine Software für ihn geeignet ist oder nicht. Händler mit reinem Gewissen haben nichts zu verstecken und geben die Versionsnummer bekannt.

Update von Disketten

Ein Service, der eigentlich selbstverständlich sein sollte, ist das Aktualisieren von gekauften Disketten. Dieses muß nicht unbedingt kostenlos geschehen, da dies teilweise mit umfangreicher Arbeit verbunden ist. Geholfen wird auf jeden Fall allen Parteien damit. Der Autor ist happy, daß seine neueste Version an den Mann oder die Frau gebracht wird, der Händler kann immer wieder mit Neubestellungen seiner zufriedenen Kunden rechnen, und der Kunde selbst ist immer auf dem Laufenden.

Kataloge in gedruckter Form oder auf Diskette mit kurzer Erläuterung der Programme

Das Angebot an Shareware ist gewaltig. Sie können nicht alle Programme oder Utilities kennen. Ein Katalog kann in dieser Hinsicht eine große Hilfe sein, aber er sollte nicht nur aus einer schlichten Auflistung von Diskettennamen bestehen. Vielmehr sind erst die Inhaltsangaben und kurzen Beschreibungen zu den einzelnen Disketten das Salz in der Suppe. Ein weiterer Kundenservice sind periodisch erscheinende Katalogdisketten, die die Kunden mit Neuerscheinungen, Updates, Literatur und ähnlichem bekannt machen. Leider liegt auf diesem Gebiet noch vieles im Argen. Es ist zu hoffen, daß noch mehrere Händler in Zukunft einen besseren Kundenservice bieten werden.

(Hans-Werner Fromme/br)



Die PD-Baustelle

Public Domain ist das Zauberwort, das immer mehr Computerfans in den Bann zieht. Kein Wunder, denn der PD-Markt wächst enorm, und immer mehr Produkte auf dem Low-Cost-Sektor nehmen professionelle Ausmaße an. Sei es auf dem Anwendergebiet oder bei Spielen: Public Domain bietet für jeden Computerbesitzer etwas. Wir haben uns wieder einmal umgeschaut, welche Software interessant für Sie sein könnte.

KICKSTART Nr. A86

System: Amiga

Spielen mit PD

Eine Zusammenstellung dreier Geschicklichkeitsspiele findet man auf der Diskette A86 des Kickstart-Public-Domain-Service.

Am erwähnenswertesten ist wohl ESCAPE FROM JOVI. Bei diesem Spiel geht es darum, ein Raumschiff aus tiefen Höhlen heraus ans Tageslicht zu bringen, ohne an Wände oder Decken zu stoßen. Das Raumschiff wird von Gravitationskräften beeinflußt, denen man entgegenwirken muß. Hierbei muß erwähnt werden, daß man sein Gefährt nur abbremsen bzw. beschleunigen kann. Erschwerend steht nur ein bestimmter Vorrat an Treibstoff zur Verfügung und die Zeit ist begrenzt. Ein relativ einfaches Thema, das trotzdem recht gut gelungen ist.

Weiterhin auf der Diskette enthalten ist das Spiel CYCLES, eine neuere Umsetzung von TRON. Das Spielprinzip sei kurz erläutert: Ein Kopf, der ständig in Bewegung ist, hinterläßt eine Spur, die nicht mehr berührt werden darf. Bei zwei Spielern hat derjenige verloren, der zuerst eine Bahn berührt oder gegen ein Hindernis stößt. CYCLES hat neben einer sich ändernden Geschwindigkeit zufällig auf dem Bild plazierte Barrieren, was das Spiel stellenweise recht schwierig erscheinen läßt. Die Möglichkeit, gegen mehr als einen Gegenspieler anzutreten, darf natürlich bei diesem Spiel auch nicht fehlen.

Das dritte Programm im Bunde nennt sich ZAUBERFLÄCHEN. Es geht darum, in einem 5x5 Steine großen Feld die zufällig verteilten fünf Farben zusammen in eine Reihe zu bringen. Man kann jedoch nur ganze Spalten oder Zeilen verschieben, wobei der herausgeschobene Stein auf der anderen Seite wieder eingefügt wird.

(Achim Stindt)

RW 4

System: Amiga

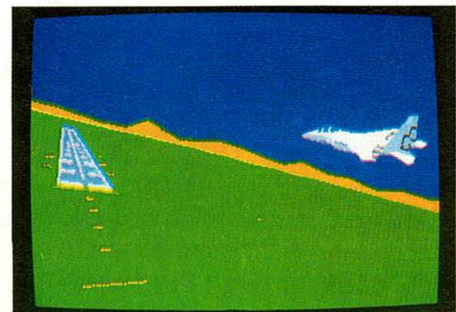
Heiße Software statt Schulfrust

Die beste Art, eine Fremdsprache zu lernen, ist, daß man das betreffende Land besucht, das ist klar. Was macht man aber bei einer toten Sprache wie Latein? Das ist ein Problem. Hier hilft nur der trockene Lehrstoff aus Büchern. Zu dem kommt auch noch, daß der Lernende eine Person benötigt, die ihn nach den betreffenden Vokabeln abfragt, denn allein ist man oft dazu versucht, sich selbst zu beschummeln.

Abhilfe soll nun der Vokabeltrainer auf der RW-Disk Nr. 4 schaffen. Dem Benutzer bietet sich die Möglichkeit, eine Datei zu errichten, in der er Schritt für Schritt die Vokabeln eingeben und abspeichern kann. Das Programm unterstützt die Eingabe und Abfrage von:

- Nomen (mit Genitiv, Genus und maximal drei verschiedenen Bedeutungen)
- Verben (drei Stammformen und der Infinitiv)
- Adjektiven (masculinum, femininum und neutrum)
- Adverbien (nur das Wort)
- Deponens (beide Stammformen und der Infinitiv)
- Semideponens (wie Deponens)

Wenn eine Datei errichtet wurde, kann sie auf Diskette gespeichert und ausgedruckt werden; kurz: wie ein normales, kleines Dateiverwaltungssystem gehandhabt werden. Ein nützliches Utensil für die armen Schüler, denen ein Vokabeltest Schweißausbrüche bereitet.



Kickstart Nr. 107

System: Amiga

Animationen im Eigenbau

Auf dieser Diskette sind Animationen enthalten, die von Tobias Richter mit dem Programm Aegis Videoscape erstellt wurden. Drei verschiedene Szenen zeigen, was in Videoscape steckt. Ein Jet schwebt in atemberaubender Schönheit über den Bildschirm, dreht ein paar Turns und setzt zur Landung an. Wir waren von dieser Animation so angetan, daß wir es sehr bedauert haben, daß die Animation, bedingt durch den Speicherplatz, nur so kurz dauert. Die zweite Animation auf dieser Diskette beschreibt ein Raumschiff, das sich dem Beobachter im frontalen Anflug nähert. Die dritte Animation zeigt ein sich drehendes Raumschiff im Weltraum.

Für Leute, die es in Erwägung ziehen, sich Videoscape zu kaufen, ist diese Diskette ein erster Einblick in die Sehenswürdigkeiten dieses Programmes.

Kickstart Nr. 80

System: Amiga

Nützliche Werkzeuge für den Amigabesitzer

Immer wieder ein leidiges Thema: Computerviren.

Die meisten Programme verwenden den Originalbootblock des Amiga, auf dem sich diese unerwünschten Dinger breitmachen. Dank dem Install-Befehl löscht nun der Amiga diesen infizierten Bootblock und stellt das Original des Bootblockes wieder her.

Was macht man aber bei Programmen (insbesondere Spielen), die einen eigenen Bootblock definiert haben und in die sich ein Virus eingeschlichen hat? Peinlich, peinlich! Wenn das Programm auch noch kopiergeschützt ist, kann man getrost die Diskette vergessen. Abhilfe soll bei diesen Fällen der Bootblock Champion schaffen. Dieses Programm ermöglicht, den Inhalt des Bootblockes als Datei auf eine andere Diskette abzuspeichern und somit ein Backup des Bootblockes herzustellen. Ferner besteht die Option, den Bootblock zu überprüfen, ob es sich um ein Original handelt oder ob er in veränderter Form vorliegt.



Kleinere Assemblerprogramme (bis zu 1016 Byte) können in den Bootblock integriert werden, so daß Sie in der Lage sind, eigene Vorspanne in den Bootblock zu integrieren.

Ebenfalls auf dieser Diskette sind zwei Virusfinder enthalten, die Ihnen Aufschluß darüber geben, ob Ihre Disketten virenverseucht sind. Virustest und Viruscheck sind CLI-Befehle, die den Byte-Bandit und dessen Versionen erkennen, sollen aber auch vor SCA-Viren nicht zurückschrecken. Da die meisten Viren zum Vermehren das Trackdevice verwenden, muß im Bootblock verseuchter Disketten der Text "trackdisk.device" abgelegt sein. Die beiden Virusfinder suchen nun im Bootblock nach dem Text "trac" und geben Auskunft darüber, ob Ihre Disketten "sauber" sind.

Zu guter Letzt finden Sie ein einfach zu bedienendes, aber durchaus leistungsfähiges Kopierprogramm auf der Kickstart Nr. 80 namens DFC, das bis zu vier Diskettenstationen gleichzeitig mit Befehlen wie Format und Verify unterstützt. Es belegt nicht viel Speicherplatz, kann problemlos vom CLI oder von der Workbench aufgerufen werden und unterstützt die Multitaskingfähigkeit des Amiga.

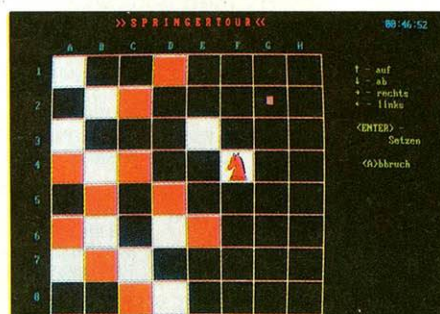
Adventures für Ihren PC

Der spielende PC nimmt immer größere Ausmaße an. Von Sportspielen bis zu komplexen Grafik- oder Textadventures gibt es allerhand Kurzweiliges auf den Rechnern. Die Diskette GA-771 von Redysoft bietet Abwechslung für einsame Stunden. CASTAWAY und SOUTH AMERICA TREK, zwei interessante Textadventures, warten darauf, gespielt zu werden.

Zu Castaway: Sie erlitten inmitten des Pazifiks Schiffbruch. Als Sie nach einiger Zeit wieder zu sich kommen, finden Sie sich schwimmend im Wasser wieder. Als Sie durch den Nebel schwimmen, sehen Sie eine Insel vor sich, die Ihre Rettung sein wird. Viele Abenteuer und verborgene Schätze warten auf dieser geheimnisvollen Insel auf Sie, die aber wertlos sind, wenn Sie den Weg in die Zivilisation nicht finden. Schaffen Sie es, von der Insel zu entkommen?

South America Trek handelt von einer Reise durch Südamerika. Als Mitarbeiter des Federal Geographical Bureau haben Sie die Aufgabe übernommen, Informationen über die Länder zu sammeln. Ihre Expedition beginnt an der einen Küste und endet auf der anderen Seite des Kontinents, wo Sie ein Unterseeboot aufnehmen und zurückbringen wird.

Beide Adventures sind reine Textabenteuer in englischer Sprache und haben mir allerhand Kurzweil beschert. Die Kommentare sind auf jeweils zwei Worte beschränkt, wobei einige Eingaben abgekürzt werden können. Eine spezielle Help-Funktion bietet Hilfe, wenn man absolut nicht weiterkommt. Die Save- und Load-Option bietet die Möglichkeit, ein angefangenes Spiel an jeder Stelle abzuspeichern bzw. wieder einzuladen.



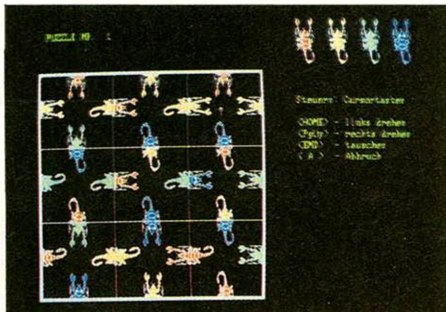
Steckbrief:

Name: Games
Rubrik: Spiele
Quelle: Diskette GA-771
Redysoft-Preis: DM 10,-

Kosten über Registratur und technischen Support: $ 30

PD German # 242

Für den schmalen Geldbeutel ist das PD-Angebot ein wahrer Segen, zu akzeptablen Preisen kann man hier durchaus ernstzunehmende Programme erwerben. Jedoch wie bei vielen Programmen ist Licht und



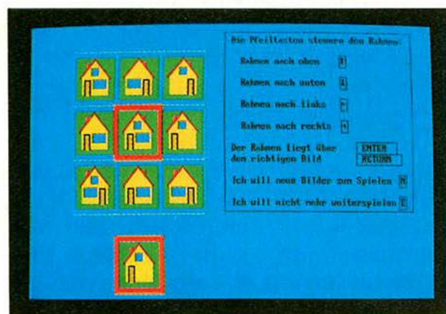
Schatten nicht allzuweit entfernt. Ein Lichtblick jedoch ist die PD German #242 EGA, die den zahlreichen EGA-Rechner-Besitzern nun Software für ihre Maschine zur Verfügung stellt. Auf dieser Diskette sind einige Programme zu finden, die durchaus für Kurzweil sorgen können.

Puzzle

Puzzle, eines der ältesten Spiele der Welt, wurde zwar eigenwillig, aber gelungen auf den EGA-Rechner umgesetzt. Die einzelnen Puzzlesteine, neun an der Zahl, sind rechteckig. Kein Problem, werden Sie sagen, das ist ein Spiel, daß ich in fünf Minuten gespielt habe. Weit gefehlt! Auf jeder Seite eines Rechteckes befindet sich die Hälfte eines Motives. Da das Motiv in vier verschiedenen Farben vorliegt, ist es schon nicht einfach, die richtige Ordnung herzustellen. Jedes Rechteck kann nun um jeweils 90 Grad gedreht werden oder mit einem anderen Rechteck getauscht werden.

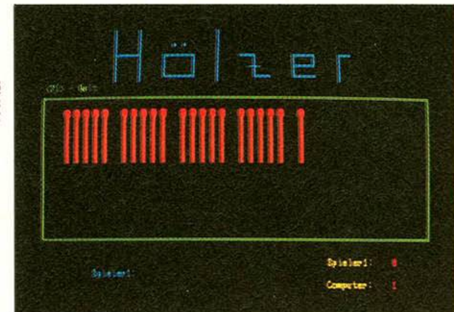
Bilder vergleichen

Bei Bilder vergleichen tritt ein ähnlicher Effekt wie bei dem vorhergehenden Spiel auf. Was zu Beginn kinderleicht aussieht, gestaltet sich in der Praxis doch schwieriger als erwartet. Zuerst werden dem Spieler sämtliche Motive einer Grafikreihe gezeigt. Sechs verschiedene Motivsammlungen stehen zur Wahl und beinhalten jeweils eine ganze Reihe Häuser, Schmetterlinge oder ähnliches. Nachdem man sich mit den Motiven vertraut gemacht hat, muß man versuchen, aus einer Teilmenge der zur Verfügung stehenden Motive eines wiederzuerkennen, daß gesondert am unteren Bildrand zu finden ist. Die Tücke steckt nun im Detail, da manche Motive sich täuschend ähnlich sehen. Fazit: Doch gar nicht so einfach, wie es aussieht!



Das Zündhölzerspiel

Wer kennt es nicht, das gute, alte Zündhölzerspiel! Zwei Spieler versuchen, eine Reihe von Zündhölzern abzuräumen. Jeder Spieler darf zwischen einem und sechs (dieser Wert kann in den Voreinstellungen verändert werden) Zündhölzer an sich nehmen. Wer das letzte Holz bekommt, hat verloren. Während sich dieses Spiel mit einem menschlichen Partner noch relativ einfach bewältigen läßt, ist der Rechner als Gegner schon ein wesentlich härterer Brocken.



Springertour

In Springertour erwartet Sie ein Strategiespiel, das nur durch sorgfältige Planung zu meistern ist. Ziel des Spieles ist, in einer ununterbrochenen Reihenfolge jedes Feld des Spielfeldes genau einmal zu betreten. Dabei muß natürlich im Rösselsprung vorgegangen werden. Hat man einen falschen Zug gemacht, besteht kaum noch eine Chance, diesen wieder auszubügeln. Der Demo-Mode ist allerdings gut geeignet, sich mit dem Prinzip vertraut zu machen. Die Grafik ist dabei sehr ansprechend, so daß man davon ausgehen kann, mit dieser Diskette zahlreiche Stunden ungetrübten Spielspaßes zu erwerben.

(br/mm)

Steckbrief
Name: German PD # 242
Rubrik: Spiele EGA
Quelle: Pfohl Hard & Software
Preis: ca. 10,- DM
Vorausetzung: PC XT/AT oder Kompatible mit EGA Card

Eine kleine Übersicht der Vertreiber von Public Domain, Free- und Shareware sowie Prüf-vor-Kauf-Programmen

(wie immer ohne Anspruch auf Vollständigkeit)

*COMPUTER SOLUTIONS
Rosenbuschstr. 2
8000 München 22
Tel.: 089/295976
System: PC*

*DIGITAL MARKETING D. MÜCKTER
Krefelder Str. 16
5142 Hückelhoven-Baal
Tel.: 02435/2086,428, oder 1295
System: C64, AMIGA*

*HIESKE, DIETER
Schillerstr. 36
6700 Ludwigshafen
Tel.: 0621/673105
System: AMIGA*

*INTERSOFT
Nohlstr. 76
4200 Oberhausen 1
Tel.: 0208/809014
System: ATARI, PC*

*KE-SOFT KEMAL EZCAN
Frankenstr. 24
6457 Maintal 4
Tel.: 6181/87539
System: ATARI XL/XE*

*KIRSCHBAUM MEDIENBERATUNG
Schubertstr. 3
4320 Hattingen
Tel.: 02324/82249
System: AMIGA*

*KOTULLA, MARTIN
Grabbestr. 9
8500 Nürnberg 90
Tel.: 0911/303333
System: C128, CPC, JOYCE*

*MAXON COMPUTER GMBH
Industriestr. 26
6236 Eschborn
Tel.: 06196/481811
System: ATARI ST, Amiga*

*OSSOWSKI, STEFAN
Veronikastr. 33
4300 Essen 1
Tel.: 0201/788778
System: AMIGA*

*REDYSOFT SOFTWARE GMBH
Postfach 1261
8150 Holzkirchen
Tel.: 08024/8131
System: PC*

*SOFT MAIL AG
(ehemals Ecosoft Economy Software AG)
Postfach 30
7701 Büsingen
Tel.: 07734/2742
System: PC, MAC, AMIGA, ATARI, C64/128, APPLE II*

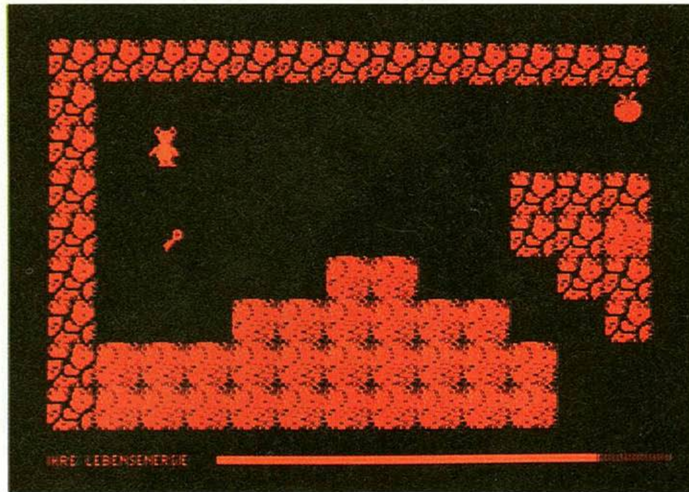
*VERLAG NANE JÜRGENSEN
Ysenburgstr. 10
8000 München 19
Tel.: 089/1679644
System: PC*

*Astrid Günther Express Service
Braker Mitte 28
4920 Lemgo
Tel.: 05261/88901
System: PC*

*WOLF HARD- & SOFTWARE VERSAND
Deipe Stegge 187
4420 Coesfeld
Tel.: 02541/2874
System: AMIGA*

VASTSCREEN

Hersteller: Dawicontrol
Vertrieb: Fachhandel
System: MS-DOS mit Hercules - oder kompatibler Karte
Preis: DM 49,–



Bildschirmfoto: MS-DOS

Ein Spielchen wagen unter Hercules-Grafik – mit Vastscreen kein Problem

Schrift hui, Grafik ...?

MS-DOS- Rechner mit Monochrom-Monitor mögen ihre Vorzüge haben, irgendwann kommt man jedoch an den Punkt, an dem man mit Tränen in den Augen vor seinem Rechner sitzt. Dies liegt weniger an der Unberechenbarkeit von Computern allgemein, sondern eher an der Tatsache, daß viele Monitore eine schlechte Auflösung bei der Darstellung von Texten haben. Nun gibt es die Möglichkeit, entweder den Monitor mit einer hochauflösenden Grafikkarte nachträglich nachzurüsten, oder einen neuen Monitor mit eben dieser Karte zu kaufen. Diese Karten zur verbesserten Textdarstellung werden Hercules-Karten genannt, dazu gibt es noch Hercules- kompatible Karten. Haben wir eine Hercules-Karte eingebaut, können wir uns an der wesentlich besseren Schriftdarstellung unseres Monitors erfreuen. Leider hat die Sache aber wieder einen Haken: Die Grafikspiele für unseren PC laufen nun mit der Hercules-Karte absolut nicht mehr. Was brauchen wir also jetzt? Einen Grafik- Emulator. Und damit sind wir beim Thema.

VASTSCREEN – Grafik mit Hercules

Das VASTSCREEN- Programmpaket von Dawicontrol aus Göttingen enthält so einen Emulator und noch einiges mehr. VS.COM und SETMODE.COM sind dabei die wichtigsten Programmteile, außer diesem befinden sich allerdings noch Zusatzprogramme auf der Diskette, die es erlauben, Fremdprogramme nach Einstellen des gewünschten Modus direkt aufzurufen. Aber alles schön der Reihe nach.

VASTSCREEN soll die Programmgrafik laut beiliegendem Text in Echtzeit emulieren, tatsächlich ist der Zeitfaktor wesentlich geringer als bei anderen vergleichbaren Emulatoren. Bevor wir unseren Emulator aktivieren, sollten wir nachsehen, in welchem Bildschirmformat sich die Datei befindet, die wir uns anschauen möchten. Nach der Eingabe von VS wird das VASTSCREEN- System im Speicher abgelegt und installiert. Nun können wir mit SETMODE n einen bestimmten Modus einstellen. Der Parameter 'n' entspricht dabei folgenden Modi:

0 – 40 x 25 Zeichen Text, sw
1 – 40 x 25 Zeichen Text, Farbe
2 – 80 x 25 Zeichen Text, sw
3 – 80 x 25 Zeichen Text, Farbe
4 – 320 x 200 Pixel Grafik, Farbe
5 – 320 x 200 Pixel Grafik, sw
6 – 640 x 200 Pixel Grafik, sw
7 – 80 x 25 Zeichen Text, monochrom

Nach der Eingabe des entsprechenden Modus wechselt die Bildschirmdarstellung, und der Rechner wird trotz Herculeskarte wieder grafikfähig.

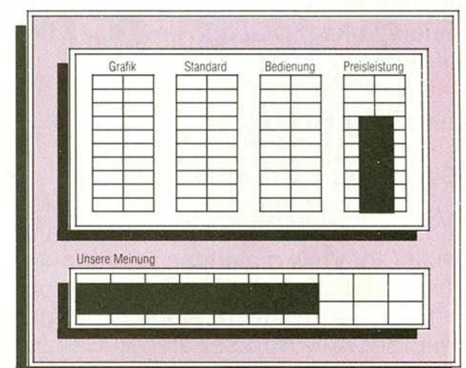
Bevor man mit VASTSCREEN arbeitet, sollte man dafür sorgen, daß alle sonstigen speicherresidenten Programme (wie SideKick) aus dem Hauptspeicher des PC verschwinden, hierbei kann es nämlich sonst zu Störungen kommen, die bis zu einem Ausflug in die Welt der Endlosschleifen führen kann, also einem Absturz. Für dieses Problem befindet sich ein Programm namens BOOT.COM auf der Diskette, welches nach Aufruf für Platz im Hauptspeicher sorgt, und das Programm, welches unter dem VS- Emulator laufen soll, nachlädt. Außerdem befindet sich noch eine zweite Boot- Datei auf der Diskette, mit der unter anderem auch kommerzielle Software zum Laufen gebracht werden kann. Mit XBOOT.COM, so heißt die Datei, werden nicht nur andere residente Programme aus dem Speicher entfernt, dazu wird noch ein System- Reset des Rechners vorgenommen, so daß Autostartdisketten (wie sie von den meisten Spielsoftware- Herstellern verkauft werden) automatisch nachgeladen werden. Der jeweilige Modus wird dabei vorher ebenfalls mit SETMODE eingegeben, nach dem Start von XBOOT wird alles andere automatisch erledigt.

Noch ein Wort zum Handbuch: Dieses steht als Textfile auf Diskette und kann durch TYPE READ.ME gelesen und auf den Drucker ausgegeben werden.

Fazit

Wer das VASTSCREEN- System erwirbt, hat eine gute Entscheidung getroffen. Das manche Software nicht reibungslos mit VASTSCREEN funktioniert, liegt nicht am VS-System, sondern an immer komplizierter werdenden Programmstrukturen, hier sollten die Hersteller von Spielsoftware auch einmal an die Benutzer von Hercules- oder kompatiblen Bildschirmkarten denken. Durch die Möglichkeit, mit VASTSCREEN den Grafikmode unter Hercules auf fremde Programme vorzubereiten, lohnt es sich allemal, sich dieses Programmpaket zuzulegen.

(jb)



Digi View – Ein Praxisbericht

Hersteller: Newtek
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga
Preis: ca.300,- DM



Die Preise für Hard- und Software, die dem Digitalisieren von Vorlagen dienen, sind seit ihrem Erscheinen erheblich zurückgegangen, so daß sie nun auch für den Heimanwender mit schmalem Geldbeutel erschwinglich sind. Wer einen Amiga und einen Monitor erworben hat, bei dem ist meist Ebbe im Portemonnaie angesagt. Trotzdem wird nun noch die Portokasse geplündert, und der Anwender trägt stolz das Programmpaket Digi View nach Hause. Was ist nun mit dieser Minimalkonfiguration zu erreichen?

Digi View ist ein Programmpaket, das dem Digitalisieren von Vorlagen dient. Der Lieferumfang besteht aus einem Gender Changer, einem A/D-Wandler, der dazugehörigen Steuersoftware sowie einem deutschen und einem englischen Handbuch. Weiterhin ist noch eine Farbfilterscheibe enthalten, mit deren Hilfe jeweils der Rot-, Grün- und Blau-Anteil einer Vorlage einzeln digitalisiert werden kann. Voraussetzung für das Arbeiten mit Digi View ist ein Amigarechner mit einer Speicherkapazität von mindestens 512 KByte. Mit dieser Systemkonfiguration ist allerdings nur ein Arbeiten in der niedrigsten Auflösungsstufe möglich. Werden höhere Auflösungen gewünscht, muß die Speicherkapazität den jeweiligen Bedürfnissen angepaßt werden.

Getting Started

Bevor nun mit dem Digitalisieren begonnen werden kann, sind einige Vorarbeiten zu leisten. Dabei sammelt Digi View die ersten Pluspunkte. Die Installation der Hardwarekomponenten ist wirklich einfach; zuerst wird der A/D-Wandler an den Gender Changer angeschlossen, dieser wird dann am Parallelport des Amiga installiert. Nun muß lediglich noch das Videosignal der Kamera an den A/D-Wandler mittels eines Chinch-Kabels herangeführt werden, und der erste Teil des Hardwareaufbaus ist bewältigt.

Anschließend wird die drehbare Filterscheibe so unter der Kamera montiert, daß das Objektiv jeweils von dem blauen, grünen oder roten Teil der Scheibe bedeckt ist. Ein Stativ vermag nun gute Dienste zu leisten, da bereits kleinste Verschiebungen des Aufbaus sich in verschwommenen Konturen niederschlagen. Je nach verwendeter Kamera gilt es nun, einen optimalen Objektabstand zu finden, in dem das Motiv einerseits bildfüllend, andererseits auch mit der nötigen Schärfe abgebildet werden kann.

Not enough Memory!

Bei unseren Versuchen verwendeten wir einen Amiga 500 in Normalkonfiguration, d.h., ohne zusätzliche Laufwerke, Drucker, etc. Lädt man nun nach der Workbench Digi View, kann man zwischen Digi-View-Pal sowie Digi-View-NTSC wählen. Der Versuch, Digi-View-Pal zu laden, scheiterte allerdings kläglich. Bei diesem Format wird eine Auflösung von 320 * 256 geboten, die der Amiga mit 512 KByte allerdings nicht laden konnte. Mangelnde Speicherkapazität war die Ursache. So kam Digi-View-NTSC doch noch zu Ehren, die dort verwendete Auflösung von 320 * 200 ließ sich problemlos installieren.

Wer allerdings über genügend Speicher verfügt, der kann mit Digi View kleine Wunder vollbringen. So wird eine maximale Auflösung von bis zu 760 * 512 geboten, die die Vorlagen in fast fotografischer Qualität abbildet.

Die ersten Versuche...

Nachdem die Präliminarien nun weitgehend bewältigt sind, muß das Motiv entsprechend beleuchtet werden, will man eine möglichst hohe Farbechtheit erreichen. Die Stärke der Beleuchtung ist dabei zu gleichen Teilen von der Lichtempfindlichkeit der Kamera und von dem Helligkeitsgrad der Vorlage abhängig. Um das Abbild des Motivs in den Rechner zu bekommen, muß die Vorlage nun in drei Schritten digitalisiert werden. Dabei ist es egal, in welcher Reihenfolge die einzelnen Farbauszüge aufgenommen werden. Sind alle drei Auszüge zufriedenstellend aufgenommen, wird der Menüpunkt "Display" aufgerufen, der die Auszüge zu einem kompletten Bild zusammensetzt. Dieses Rohbild kann nun als RGB-File gespeichert werden. Dies ist zwar recht speicheraufwendig, bietet jedoch den Vorteil, daß das Rohbild jederzeit wieder eingeladen und nachbearbeitet werden kann.

Die Möglichkeiten, die Digi View zur Nachbearbeitung zur Verfügung stellt, sind reichhaltig. Das Color-Menü beinhaltet sieben Schieberegler, mit deren Hilfe einerseits die R,G,B Anteile in ihrer Zusammensetzung in weiten Grenzen verändert werden können, andererseits können hier auch Schärfe, Kontrast, Helligkeit und Farbsättigung in weiten Grenzen eingestellt werden. Doch damit sind die Möglichkeiten des Color-Menüs bei weitem noch nicht ausgeschöpft. Digi View unterstützt selbst in der Minimalkonfiguration ei-



Bildschirmfoto: Amiga

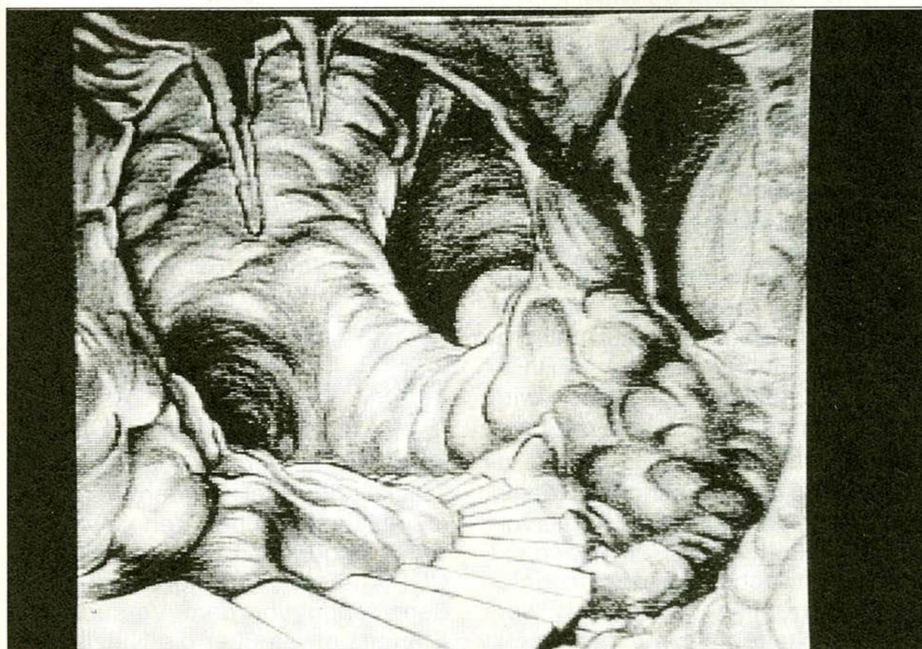
nen 4096+-Farben-Mode, der eine äußerst naturgetreue Abbildung gewährleistet. Wahlweise stehen bei entsprechenden Objektfarben noch ein 4096-, ein 32- und ein Halfbrite-Modus zur Verfügung. Auf diese Weise kann bei Vorlagen, die nur aus wenigen Farben zusammengesetzt sind, viel Speicherplatz gespart werden. Ist das Bild fertig bearbeitet, kann es als IFF-File abgelegt werden. Dies hat den Vorteil, daß die so erzeugten Bilder von anderen Grafikprogrammen, wie z.B. D-Paint, weiterbearbeitet werden können. Hier sind natürlich Abstriche hinzunehmen; wenn ein Bild im 4096+-Farben-Modus gespeichert wurde, ist D-Paint nicht in der Lage, das Bild farbecht zu reproduzieren. Dafür klappt die Zusammenarbeit mit Photon Paint um so besser. Ein Bild, im Modus 4096+ aufgenommen, konnte problemlos eingeladen werden und stimmte sowohl im Format als auch in der Farbwiedergabe mit dem digitalisierten überein.

Wäre noch einiges zum Zeitaufwand zu sagen, der zum Digitalisieren erforderlich ist. Jeder Farbauszug benötigt ca. 20 Sekunden Rechenzeit, so daß ein komplettes Bild in ungefähr einer Minute erstellt ist. Hat man die optimalen Einstellungen bereits gefunden, kann man so recht zügig Bild für Bild digitalisieren. Da die Vorbereitungen innerhalb von fünf Minuten zu erledigen sind, kann man Digi View nur als sehr anwenderfreundlich bezeichnen.

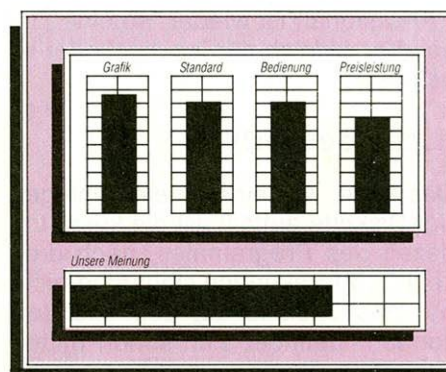
Resümee

Digi View - ein leicht verständliches und einfach zu bedienendes Werkzeug, so könnte man unseren Test zusammenfassen. Das Handbuch, das dem Programmpaket beiliegt, ist übersichtlich gegliedert und in einer leicht verständlichen Form geschrieben. Jeder Menüpunkt ist sorgfältig erklärt und läßt kaum Fragen offen. Hier findet der Anwender auch Angaben über den benötigten Speicherraum für geplante Auflösungen. Der High-Res-Modus mit vertikalem und horizontalem Overscan beispielsweise benötigt 2,5 MByte Arbeitsspeicher. Die Ergebnisse, die sich so erzielen lassen, lassen den Anwender schnell den Aderlaß für eine Speichererweiterung verschmerzen, die die Voraussetzung für professionelles Arbeiten mit Digi View ist. Die Software ist komplett menügesteuert, so daß nicht ständig das Handbuch zu Rate gezogen werden muß. Allerdings muß jeder Anwender erst die optimale Einstellung seiner verwendeten Kamera herausfinden. Dies sollte jedoch keine ernstzunehmende Schwierigkeit darstellen.
Wer sich ernsthaft mit Digitalisieren beschäftigt, der wird in Digi View einen guten Partner finden. Die Möglichkeiten sind derart reichhaltig, daß man Stunden braucht, will man jeden möglichen Effekt einmal ausprobieren. Wer zum Beispiel seine eigene Slideshow realisieren will, findet in Digi View eine preiswerte und qualitativ hochwertige Hard- und Software, mit deren Hilfe sich beachtliche Ergebnisse erzielen lassen.

(mm)



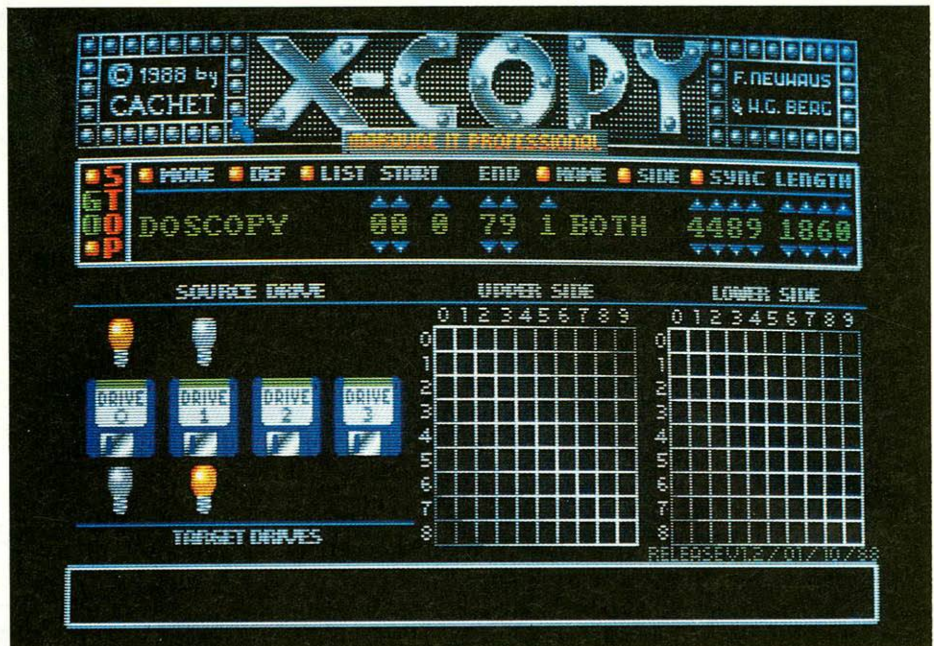
Bildschirmfoto: Amiga



Das Muster für unsere Versuche wurde uns freundlicherweise von der Firma Print-Technik, Computerperipherien GmbH in München zur Verfügung gestellt.

X – Copy

Hersteller: Cachet
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga 500/1000/2000
Preis: ca. 49, – DM



Bildschirmfoto: Amiga

Doppelt gemoppelt...

Das erste, was der frischgebackene AMIGA-Besitzer lernt, ist, daß der Einsatz gekaufter Software eine kostspielige Angelegenheit ist. Das zweite Lern-Erlebnis endet meistens mit der Erkenntnis, daß eine zu früh aus dem Laufwerk gezogene Diskette nur noch zum Eiskratzen auf des Autos winterweißer Frontscheibe oder als drittklassiger WorkBench-Träger zu gebrauchen ist. Die dritte Erkenntnis schließlich gipfelt in der Erwerbung eines Kopierprogrammes.

Nun gibt es ja zwei unterschiedliche Meinungen zu Kopierprogrammen: Die einen (vornehmlich die Hersteller und Verkäufer, denen man es noch nicht einmal verübeln kann, denn als anständiger Mensch gönnt man jedem seinen Verdienst) bekommen bei Wort 'COPY' leichte Weinkrämpfe, die anderen (in diesem extremen Falle die Gegenseite, die grinsend die neueste Software in die Höhe hält, die offiziell noch gar nicht erschienen ist) bekommen glänzende Augen. Trotzdem, oder gerade deswegen (je nach Standpunkt), kommen immer wieder neue Kopierprogramme auf den Markt, die mit den tollsten Ankündigungen vorbedacht sind. X-COPY (Untertitel: Maraude it Professional) ist wieder 'so eins'. Ist es aber wirklich nur 'so eins' oder ist es mehr?

...hält besser!!

Das erste, was einem beim Einlegen der Diskette auffällt, ist die kurze Ladezeit des Programmes, nach dreizehn (13!) Sekunden sieht man nicht nur das Titelbild auf dem Monitor, sondern befindet sich schon mitten im Programm.

X- COPY zeigt dem Benutzer über zwei Menüleisten alles Wissenswerte, was es über den Kopiervorgang, über die obere Optionsleiste und die untere Statusleiste, deren Meldungen akustisch angekündigt werden, zu berichten gibt. Die Steuerung erfolgt über die Maus, für den 'Amiganer' wohl die einfachste Eingabeart; Amiga- Besitzer, die nur über das interne Laufwerk verfügen, müssen einige Funktionen mit der Tastatur anwählen. Bei dieser Gerätekonfiguration erscheint dazu ein etwas abgeändertes Menübild.

In diesem werden die möglichen Laufwerke durch Diskettensymbole angezeigt, die tatsächlich vorhandenen Laufwerke werden mit grafisch dargestellten Glühbirnen versehen, wobei diejenige des Start- und die des Ziellaufwerkes 'aufleuchten'. Zwei Track-Gitter zeigen Informationen über den gerade abgearbeiteten Track an.

In der oberen Menüleiste befinden sich neun Menüpunkte, deren Funktionen sich alle nach den Gegebenheiten einstellen lassen. Da ist zuerst einmal der Modus zu nennen, hier kann zwischen den Einstellungen DOSCOPY, DOSCOPY+, NIBBLE-COPY oder CHECKDISK gewählt werden. Bei DOSCOPY und DOSCOPY+ besteht die Möglichkeit, durch anklicken der entsprechenden 'Glühbirne' eine VERIFY-Funktion aufzurufen, diese wird durch ein rotes V innerhalb der Lampe angezeigt.

DOSCOPY ist eine schnelle Kopierroutine für den normalen Kopiervorgang von AMIGADOS- Disketten mit all den Schwächen, die andere einfache Kopierroutinen haben; z. B. werden Diskettenfehler mitkopiert. DOSCOPY+ bietet zwei zusätzliche Funktionen: einen Reparaturversuch bei der Zieldiskette bei auftretenden Fehlern und die Kopie über das RAM, wobei aber mindestens 1,5 MB notwendig sind. Hierbei wird das Quell-Laufwerk in das RAM kopiert, eventuelle Fehler werden durch den Reparaturversuch soweit wie möglich bereinigt. Danach werden alle angeschlossenen Laufwerke zu Ziel- Laufwerken erwählt und der Inhalt des RAM in alle Ziel- Laufwerke kopiert.

NIBBLECOPY ist der qualitativ am höchsten stehende Modus, er erlaubt die Kopie von fast allen Fremdformaten, darunter Atari, IBM oder Archimedes. Auch eine Anzahl kopiergeschützter Software läßt sich kopieren, wobei wir beim Anfangsthema wären, denn diese Kopien sollten wirklich nur zum Zweck der Sicherheit dienen. Im Trackgitter werden dazu Codezahlen angezeigt, auf die wir noch eingehen werden.

Mit CHECKDISK kann man Quelldisketten auf eventuelle Fehler untersuchen, eine nützliche Sache, da man mit DOSCOPY+ noch retten kann, was zu retten ist; der Amiga-interne Discdoctor stellt ja meistens schon frühzeitig den Totenschein aus...

Sage mir, wie du heißt...

In den beiden Track-Gittern werden nicht nur die gerade abgearbeiteten Tracks angezeigt, sondern auch Statusmeldungen über den jeweiligen Track abgegeben. Bei der NIBBLE-COPY ist so die Möglichkeit gegeben, schon vor dem Versuch des Startens etwas über die Nützlichkeit der Kopie zu erfahren. Im Vertrauen:

Erspähen sie eine 7, vergessen Sie die Kopie, das Original ist mit einer speziellen Hardware hergestellt worden.

Hier die Codes im einzelnen:

1 – Entweder mehr oder weniger als 11 Sektoren

2 – Kein SYNC gefunden

3 – Kein SYNC nach einem GAP gefunden

4 – Header-Checksummen-Fehler

5 – Fehler im Header/ zu langes Format

6 – Checksummen-Fehler im DatenBlock

Zu guter Letzt der banale Hinweis:

7 – Long Track! oder besser: Alles zu spät

Man kann sich diese Erklärungen über die Option LIST in der oberen Menüleiste anzeigen lassen.

...und ich sage dir, was du bist!

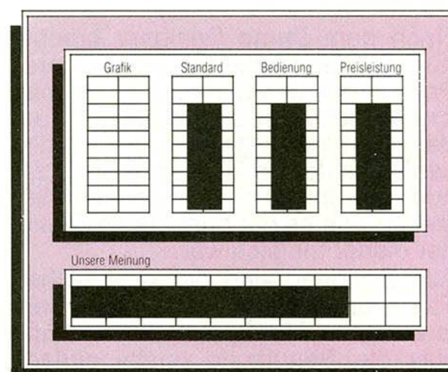
Diese Angaben sind wohl nur demjenigen eine Hilfe, der sich zumindest zu 50 Prozent mit der Floppy- Programmierung und -Handhabung auseinandergesetzt hat. Für diejenigen bietet X-COPY einige Sonderfunktionen an, die die Handhabung der Kopieherstellung erheblich erleichtern. Da ist zum einen die Einstellung des Start- oder Endtracks zu nennen, zum anderen die individuelle Einstellung der SYNC- und LENGTH- Parameter, die über die Maustasten verändert werden können. Eine INDEX-synchrone Kopierung kann ebenfalls eingestellt werden. Damit dürften dem erfahrenen Amiganer alle Möglichkeiten zur Verfügung stehen, die man von einem Kopierprogramm allgemein erwartet.

Zu erwähnen wäre noch die NAME-Option, mit der der Name der Diskette, der Platz des Namens auf derselben und die Ansteuerung der anzuzeigenden Diskettenseite festgestellt werden kann.

Fazit

Für diejenigen, die nichts weiter als Sicherheitskopien wollen, ist X-COPY sehr empfehlenswert, vor allem durch die individuellen Einstellmöglichkeiten; die 'Cracker' seien nochmals gewarnt, und die Software-Programmierer sollten den Autoren von X-COPY auch ein Stück vom Kuchen gönnen.

(jb/mm)



Demo Maker de Luxe

Hersteller: Digital Marketing
System: C 64/128
Preis: DM 19,90

Fantastische Demos selbst gestaltet

Nach dem Demo Designer brachte nun Digital Marketing ein weiteres Produkt auf den Markt, mit dem man problemlos Intros und Demos auf dem C 64/128 erstellen kann. Mit diesem Nachfolger kann der Benutzer noch komplexere Animationen herstellen, als es mit dem Demo Designer bisher möglich war.

Alle Optionen sind durch einfachen Tastendruck erreichbar und aus dem jeweiligen Menüpunkt ersichtlich, was die Benutzung relativ einfach und überschaubar gestaltet.

Eine sehr nützliche Erweiterung, die gleich auf den ersten Blick auffällt, ist der Fast-Loader, der die Ladezeit auf ein Sechstel verkürzt und die langen Wartezeiten, wie man sie vom C64 her kennt, minimiert. Nach kurzer Zeit meldet sich dann das Programm mit dem Hauptmenü, in dem Sie folgende Optionen auswählen können:

1. Oberen Bildschirm bestimmen
2. Unteren Bildschirm bestimmen
3. Sprite Menü
4. Load/Save Menü
5. Demo anschauen

Das Programm gliedert den Bildschirm in drei Bereiche: den oberen, den mittleren und den unteren Bereich.

Haben Sie Menüpunkt eins angewählt, gelangen Sie in ein Untermenü, in dem Sie in der Lage sind, den oberen Bildschirmabschnitt zu gestalten. Es stehen folgende Optionen zur Verfügung:

1. Raster und Schwabbeln (mit Bild)
2. Hires-Bild schwingen (Zeichensatz)
3. Multi-Color-Grafik und Raster
4. Hires-Grafik und Raster

Unter Punkt eins gelangen Sie in ein weiteres Untermenü, in dem Sie sämtliche Rastereinstellungen verändern können. Dieses Menü erlaubt Ihnen unter anderem das Ein-und Ausschalten, Anzahl, Abstand und Farbauswahl der Raster sowie Bewegungsrhythmuseinstellungen.



Bildschirmfoto C64

Grafikdemos zu erstellen, die mit Musikstücken unterlegt werden, ist nun auch für den Computerneuling, der keinerlei Programmierpraxis besitzt, kein Problem. Demo Maker de Luxe macht's möglich.

In Punkt zwei bis vier müssen Sie die Art des Bildes, das Sie in Ihrem Demo verwenden wollen, angeben. Auf der Diskette befinden sich schon fertiggestellte Bilder im Koala-Format, aber auch selbst erstellte Grafiken (z.B. Hi-Eddi-Bilder o. ä.) können hier eingeladen werden.

Mit der F1-Taste können Sie jederzeit ein Menü verlassen, worauf Sie in das nächst höhere gelangen.

Haben Sie aus dem Hauptmenü Punkt zwei angewählt, so gelangen Sie in ein Untermenü mit folgenden Optionen:

1. 3 kleine Scrolls
2. 1 großer Scroll
3. Multi-Color-Bild
4. Hires-Grafik-Bild
5. Multi/Single Color Scroll

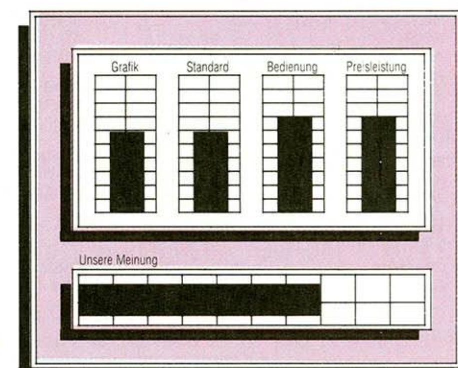
Die Punkte eins und zwei ermöglichen Ihnen, die Eingabe eines Textes, der in Ihrem Demo in Form eines scrollenden Bandes erscheinen soll. Sie können Farbe und Scrollgeschwindigkeit der Textwiedergabe bestimmen. Auch hier besteht die Möglichkeit, eigene Zeichensätze einzuladen.

Punkt drei des Hauptmenüs ermöglicht Ihnen die Einbindung von Sprites in Ihr Demo. Acht verschiedene Sprites können Sie in diesem Unterprogramm in ihrer Breite vergrößern bzw. verkleinern, den Abstand zueinander verändern oder aber die Geschwindigkeit und Laufrichtung der Sprites beeinflussen. Ebenso steht Ihnen die Möglichkeit zur Verfügung, bei Multi-Color-Sprites die Farben zu verändern. Hier ist auch die Eingabe eines Textes möglich, der ganz nach belieben, wie beim Spritehandling, animiert werden kann.

Fazit

Demo Maker de Luxe ist ein Programm, das mit vielen Extras ausgerüstet ist. Drei verschiedene Zeichensätze, die wie Sprites behandelt werden können, acht normale Zeichensätze, zehn Koala-Bilder und zwanzig Soundstücke sind bereits auf der Diskette vorhanden und können benutzt werden. Die Einbindung von selbstgestalteten Zeichensätzen oder Grafiken ist bei diesem Programm ebenso gegeben wie die Untermalung durch selbstentworfene Sounds. Hierbei muß gesagt werden, daß es sich nur um Soundmonitor-Musikstücke handeln muß. Natürlich darf bei diesem Programm ein Packer zum Komprimieren der Demos nicht fehlen, was auch schon beim Demo-Designer ein positives Bild erscheinen ließ. Alles in allem ist der Demo Maker de Luxe ein Programm, das allerhand bietet. Ein Produkt, das man nicht nur aufgrund des niedrigen Preises weiterempfehlen kann. Wer also Spaß an Grafikdemos hat oder eigene Programme mit einem eindrucksvollen Vorspann versehen will, der sollte sich auf jeden Fall dieses Programm einmal anschauen; Voraussetzung ist natürlich, daß man einen C64 oder einen C128 besitzt.

(br)



Impressum

Herausgeber
Christian Widuch
Chefredakteur
Heinrich Stiller
Redaktionsleiter
Stefan Ritter
Redaktion
Markus Matejka (mm), Bernhard Rinke (br), Robin Goldmann (rg)
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Joachim Freiburg, Hans-Werner Fromme, Antje Hink Marc Matthia, Peter Woop, Achim Stindt, Jürgen Borngießer
Schlußredaktion
Renate Köberich
Redaktionsassistenz
Anke Kerstan (ke)
Produktionsleitung
Gerd Köberich, Helmut Skoupy
Satz
Claudia Küllmer, Silvia Führer, Martina Siebert, Gabriela Joseph, Marcus Geppert
Layout
Yvonne Hendricks, Patricia Reifenhausen
Reprografie und Gestaltung
Margarete Schenk, Manuela Eska, Dieter Schnobl, Silvia Erbrich, Andrea Gundlach
Werbegrafik
Mohamed Hawa, Petra Biehl
Titelbild
© Copyright by Walt Disney and Amblin Entertainment 1988
Illustration
Heinrich Stiller
Comic
Reinhard Alf
Fotografie
Christian Heckmann, Klaus Jatho
Bildarchiv
Heike Meister
Lektorat und Endredaktion
Susanne Mias, Dagmar Wilhelm
Anzeigenverkaufsleitung
Wolfgang Schnell
Anzeigenverkauf
DMV-Verlagsbüro München, Wasserburger Landstraße 177, 8000 München 82, Tel.: 089/4 39 10 87, Telefax: 089/4 39 10 80, Britta Fiebig, Monika Schöbel, Jens Dhein
Anzeigenverwaltung und Disposition
Andrea Giese, Karina Ehrlich, Susanne Eska
Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.1 vom 01.01.89.
Anschrift Verlag/Redaktion »JOYSTICK«
DMV Daten und Medien Verlag
Widuch GmbH & Co. KG
Fuldaer Straße 6, 3440 Eschwege,
Telefon: (05651) 80 09-0 * Telefax: 05651-80 09-33
Vertrieb
Verlagsunion
Friedrich-Bergius-Straße 20
6200 Wiesbaden
Druck
Druckerei Jungfer, 3420 Herzberg
Bezugspreise
Einzelpreis DM 6,50,-/sfr 6,50,-/ ÖS 52,-
Abonnementpreise
Die Preise verstehen sich grundsätzlich einschließlich Porto und Verpackung.
Inland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 64,-
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 32,-
Europäisches Ausland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 90,-
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 45,-
Außereuropäisches Ausland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 120,-
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 60,-
Bankverbindungen:
Postscheck Frankfurt/M: Kto.-Nr.: 23043-608
Raiffeisenbank Eschwege: BLZ: 522 603 85, Kto.-Nr.: 2457008
Die Abonnementbestellung kann innerhalb einer Woche nach Auftrag beim Verlag schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist reicht der Poststempel. Das Abonnement verlängert sich automatisch um 6 bzw. 12 Ausgaben, wenn es nicht mindestens 6 Wochen vor Ablauf beim Verlag schriftlich gekündigt wird.

Spielen Sie gerne?

Lieben Sie es, stundenlang in Fantasiewelten und fantastischen Szenarien zu versinken?

Lieben Sie es, unbekannte Welten zu erkunden und sie zu kartografieren?

Mögen Sie es, in unterirdischen Verliesen oder in fernen Welten nach sagenhaften Schätzen zu suchen?

JA?

Dann sind Sie unser/e Mann/Frau.

Wir suchen ständig Tips und Tricks, Pokes, Landkarten und Lösungswege zu Computerspielen.

Also, wenn Sie Lust haben, an der

JOYSTICK Helpline

mitzuarbeiten, dann schicken Sie uns doch einfach Ihre Tips & Tricks.

DMV-Verlag
JOYSTICK Helpline
Postfach 250
3440 Eschwege

Die Inserenten

Termine:

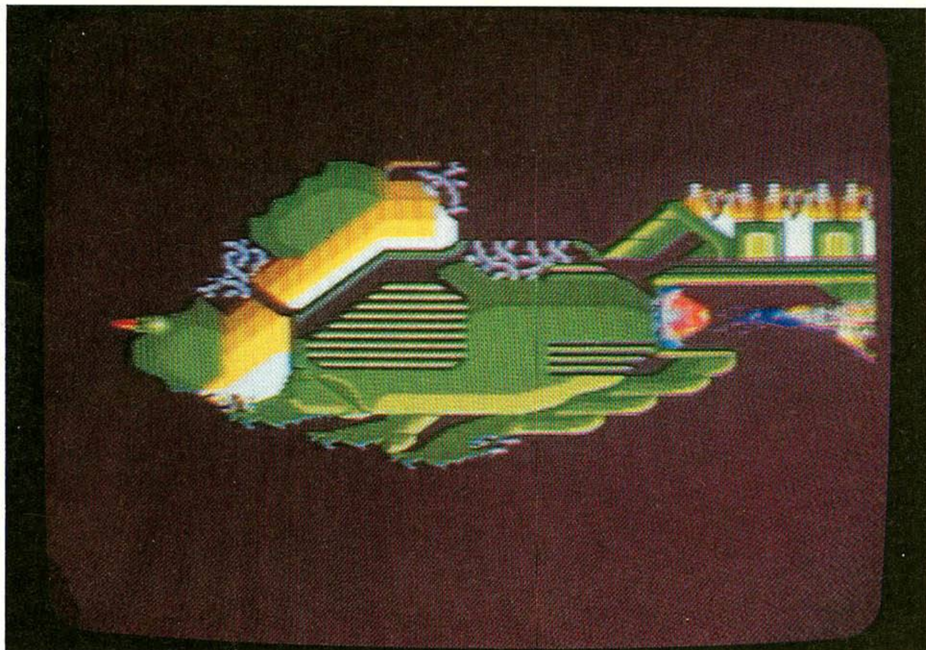
Anzeigenschluß für die Ausgabe 4/89 ist der

24.01.'89

Der Erscheinungstermin ist der

08.03.'89

Im nächsten Heft



JOYSTICK versetzt Sie an die Kontrollen der modernsten Raumjäger des Universums. Erfahren Sie alles Wissenswerte über Shoot'em Ups!

Shoot'em Ups

Oft kritisiert und trotzdem beliebt. JOYSTICK hat sich auf dem Markt umgesehen. Die Ergebnisse unserer Recherchen finden Sie in in der nächsten Ausgabe!

Software Reviews

Auch im nächsten Heft wieder jede Menge Software Reviews zu aktuellen Programmen. Aus einem reichhaltigen Angebot stellen wir die interessantesten Programme für Sie zusammen.

Telespielkonsolen

Quo vadis, Telespiele? Ein Markt ist in Bewegung geraten. JOYSTICK gibt Ihnen einen Überblick über die aktuellen Konsolen und deren Zukunft.



Als futuristischer Softwarepirat gehen Sie Ihren dubiosen Geschäften nach. Sollten Sie erwischt werden, könnte das unangenehme Folgen haben. Neuromancer entführt Sie in die Computerwelt des 21. Jahrhunderts.



Ist 16 Bit das Limit? JOYSTICK ist dieser Frage nachgegangen. Was bringt die Zukunft den Konsolen?

Die nächste Ausgabe von JOYSTICK liegt ab dem 8. Februar bei Ihrem Zeitschriftenhändler.

Afterburner – eine neue Dimension der Arcaden-Spiele

F-14
AFTER BURNER
AERIAL ARCADE ACE ™

SEGA

ACTIVISION

Jetzt ist es soweit! Afterburner ist da. Die Spielhallensensation 1988 endlich erhältlich für Euren Computer. Für C 64, Amstrad, ST und Amiga. Fliegt im Affenzahn mit Eurer Tomcat über ständig wechselnde detailgenaue Landschaften.
Erfahrt die Spannung und Herausforderungen von Geschwindigkeit und Reaktion.
Manövriert Eure Tomcat in eine 360°-Rolle – zündet den Afterburner!

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ: ________ Ort: ____________

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft



Das Programm